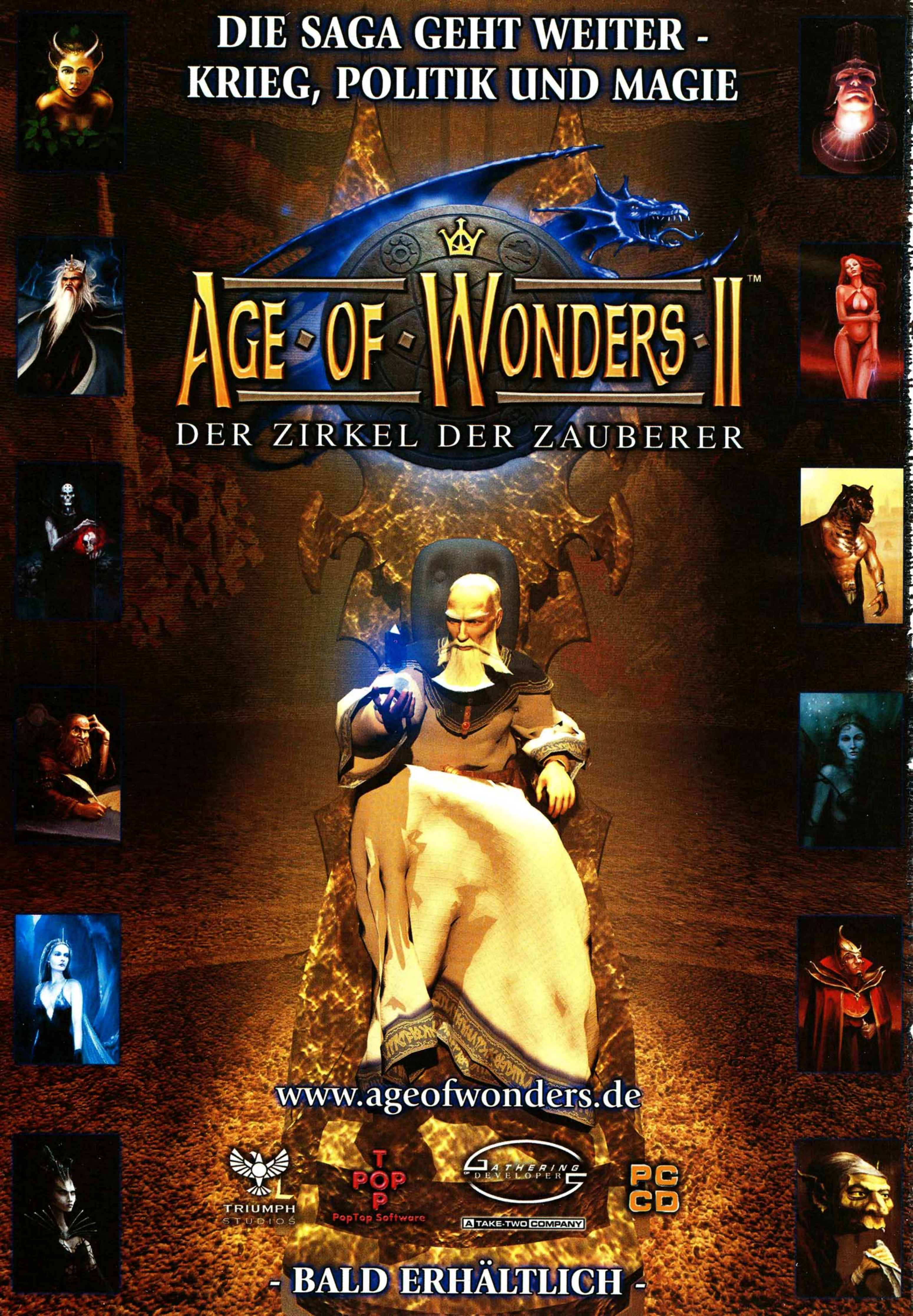


Aktenzeichen Counter-Strike
Reportage: PC Games hat die Spieler-Community in den Tagen nach dem Amoklauf von Erfurt und bei der BPjS-Entscheidung begleitet.
Warcraft
Metallic-Sticker im Heft!
07/2002 € 4,99
Österreich € 5,40 Schweiz sfr 9,90 Dänemark dkr 50,- Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
www.pcgames.de
4 191278 204996 07
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD + 2 CDs FÜR NUR € 4,99
2 CDs + DVD: INHALT AUF SEITE 186
DEMO-CD: 11 Top-Demos
Dungeon Siege
Jedi Knight 2
Tony Hawk 3
DUNGEON SIEGE
EXKLUSIVE MULTIPLAYER-EDITION PLUS EDITOR
+ F1 2002, Age of Wonders 2, Mobile Forces, Schumacher Kart 2002 + vier weitere Demos
VIDEO-CD: 16 Spiele-Videos
Warcraft-3-Reportage, Mega-Videos zu GTA 3, Morrowind & SoF 2
+ Screenshot-Galerien von der E3
+ 18 aktuelle Spiele-Patches
+ über 20 Tools und Treiber
MIT INFOS VON DER E3-MESSE
PC Games -DVD: Extra-Software
1,3 Gigabyte Extras
+ 3 Demos - Brandneu: The Sum of All Fears
+ 16 Shareware-Spiele und 14 Spitzen-Tools: Freehand 10, Dreamweaver MX, Director
SPECIAL FEATURE AUF DVD:
INTERAKTIVE VIDEO-TESTS ZU GTA 3 & MORROWIND
60 Minuten Video-Show
+ noch mehr Spiele-Videos: Nightstone, Rayman 3, Port Royale, Ghost Recon: DS
+ Kino-Trailer: Spider-Man, Wir waren Helden
ALLE SPIELE-HITS VON DER E3-MESSE
Doom 3, Deus Ex 2, Black & White 2, Stronghold 2, Tomb Raider: AoD
IM TEST
Morrowind, Soldier of Fortune 2, Port Royale oder F1 2002?
Kaufberatung: Wo gibt's am meisten Spaß fürs Geld?
SPECIAL
Grafikkarten total!
Die besten Tuning-Tipps für Geforce und Radeon.
Enthüllt: Matrox Parhelia - besser als Geforce 4?
Im Test: Die neuesten Geforce-4-Grafikboards.
Action-Pack: 9 Seiten Test + 10 Seiten Tipps + Mega-Video
GTA III
Komplettlösung mit Levelkarten
Verfolgungsjagden und Bandenkriege in einer riesigen 3D-Welt:
3 Stadtteile, 11 Waffen, 60 Autos, 70 Missionen – und Sie mittendrin!
Tipps & Tricks zu 25 Spielen
Geheimlevel in Dungeon Siege, Morrowind: Spielcharaktere für Profis, Jedi Knight 2: Die kniffligsten Stellen, Sudden-Strike-2-Taktiken u. v. m.


DIE SAGA GEHT WEITER -
KRIEG, POLITIK UND MAGIE
AGE OF WONDERS II™
DER ZIRKEL DER ZAUBERER
www.ageofwonders.de
TRIUMPH STUDIOS
POP TOP
PopTop Software
GATHERING OF DEVELOPERS
A TAKE-TWO COMPANY
PC CD
- BALD ERHÄLTLICH -



EDITORIAL
PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Wenn doch alles **so einfach wäre ...**

Freitag | 26. April 2002
Politiker müsste man sein – das Massaker von Erfurt ist wenige Stunden vorbei und schon haben unsere Volksvertreter Patentrezepte bei der Hand, wie derartige Vorfälle künftig vermieden werden können: „Killerspiele" verbieten, Gewaltfilme verbieten, Mord und Totschlag im Fernsehen reduzieren, Waffenbesitz unter 21 Jahren verbieten, Volljährigkeit ab 25 Jahren, Internetseiten indizieren, die BPjS in BPjM umbenennen. In den folgenden Tagen beginnt eine beispiellose Hetzkampagne gegen **Counter-Strike**-Fans: TV-Teams lauern LAN-Party-Besuchern mit Fragen à la „Findest du es gut, dass du grade das Töten trainierst?" auf, während bluttriefende Screenshots aus indizierten Shootern mit „So spielt sich **Counter-Strike**" untertitelt werden.

Donnerstag | 16. Mai 2002
Spannung in Bonn: Die BPjS verhandelt die Akte **Counter-Strike**. PC-Games-Reporter Daniel Kreiss ist vor Ort (Report ab Seite 16). Als Vorsitzende Elke Monssen-Engberding das – für die meisten überraschende – Urteil bekannt gibt, kracht der von Politik und Medien inszenierte „**Counter-Strike** ist schuld"-Feldzug wie ein Kartenhaus zusammen. Kanzler („absolut falsches Signal") und Familienministerin sind entsetzt.

Freitag | 17. Mai 2002
Bitte nicht wundern, falls andere Blätter den von PC Games erfundenen „Interaktiven Test" (diesmal für **GTA 3** und **Morrowind**) einsetzen – gute Ideen werden eben gern abgekupfert ...

Mittwoch | 22. Mai 2002
Herzlich willkommen auf der E3, der weltgrößten Spielemesse! In den glücklicherweise klimatisierten Hallen werden an drei Tagen spektakuläre PC-Neuheiten gezeigt. Damit Sie optimal über alle Neuheiten informiert sind, ist ein zwölfköpfiges Team (Redakteure, Fotografen, Kameraleute) für Sie in Los Angeles unterwegs: Wir erleben geheime Vorführungen hinter verschlossenen Türen und plauschen mit Kult-Spieledesignern. Wie in jedem Jahr stellen wir auch diesmal für alle vier PC-Games-Genres die Top-10-Premieren der Messe zusammen. Spiele, die ohnehin in den nächsten Wochen auf den Markt kommen (etwa **UT 2003** oder **Warcraft 3**), besprechen wir nicht mehr gesondert, sondern konzentrieren uns ausschließlich auf die Fülle an wirklich neuen Titeln. Los geht's auf Seite 24.

Donnerstag | 23. Mai 2002
Das Testcenter erfreut sich bei unseren Lesern größter Beliebtheit. Doch wie entsteht eigentlich der Leistungscheck? Wird im Testlabor wirklich jede Konfiguration ausprobiert? Und wie lange dauert das? All das erklären Ihnen Christian Müller und Laborleiter Sascha Pilling anhand eines Videos (auf CD/DVD).

Montag | 27. Mai 2002
Gerade weil das Testcenter so beliebt ist, statten wir ab sofort jeden (!) Test mit den Labor-Werten aus: Wenn Sie CPU-Taktfrequenz, Arbeitsspeicher und Grafikkarten-Chip parat haben, finden Sie anhand des erweiterten PC-Games-Wertungskastens ganz schnell heraus, ob und wie ein Spiel auf Ihrem PC läuft. Auf Seite 57 erklären wir das verblüffend einfache System. Außerdem neu: die Hardware-Version von „PC Games hilft" (ab Seite 178).

Einen sonnendurchfluteten Juni und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

HARALD WAGNER

... bei der Truppeninspektion: Vor der E3-Messehalle warb die US Army mit schwerem Kriegsgerät für ihren eigenen Ego-Shooter (powered by **Unreal**). Das Gratis-Werbespiel wird in Kürze zum Download angeboten.

JOCHEN GEBAUER

... ebenfalls bei der Inspektion: Die charmanten **Gothic 2**-Models becircten unseren Redakteur nach Kräften, doch es half nichts: Das prächtige Rollenspiel landete in den E3-Abenteuer-Top-10 nur auf Platz 2.

DANIEL KREISS

... begleitete die beiden Abgesandten der **Counter-Strike**-Community auf ihrem Gang nach Canossa, genauer: vor das BPjS-Tribunal. Alles über die spektakuläre Entscheidung und die Hintergründe steht ab Seite 16.

Inhalt 7/2002

Aktuelles

Vorschau



Die besten Spiele der E3
Doom 3, Deus Ex 2, C&C Generals & Co.: Lesen Sie alles über die wichtigsten Spiele-Premieren und die Hits von morgen.

Test

AKTUELLES



Aktenzeichen Counter-Strike S. 16

Killerspiel oder unverfängliche Freizeitbeschäftigung? Nach dem Amoklauf in Erfurt stand **Counter-Strike** bei Medien und Politikern sofort in der Kritik, die BPjS entschied über die Indizierung. Eine Zusammenfassung der Ereignisse.

VORSCHAU

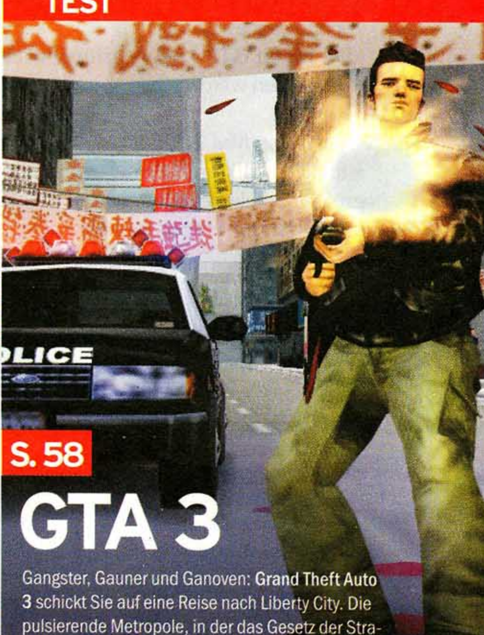


S. 24

E3 - Electronic Entertainment Expo

Auf der größten Spiele-Messe der Welt werden die Hits von morgen gezeigt, neue Technologien angekündigt und Hollywood-Flair gepflegt. PC Games berichtet über die besten Spiele und die aufregendsten Premieren.

TEST



S. 58

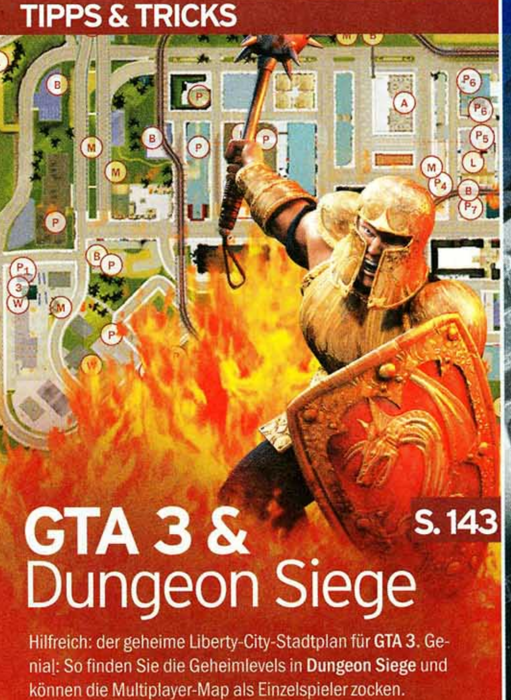
GTA 3

Gangster, Gauner und Ganoven: **Grand Theft Auto 3** schickt Sie auf eine Reise nach Liberty City. Die pulsierende Metropole, in der das Gesetz der Straße regiert, ist die Kulisse für ein außergewöhnliches Action-Adventure. Unser Spiel des Monats!



The Elder Scrolls 3: Morrowind
Bethesda steckt ein klassisches Rollenspiel alter Schule in eine High-End-Verpackung. Kommt dabei automatisch das beste Abenteuer-Spiel der letzten Jahre heraus?

TIPPS & TRICKS



S. 143

GTA 3 & Dungeon Siege

Hilfreich: der geheime Liberty-City-Stadtplan für **GTA 3**. Genial: So finden Sie die Geheimlevels in **Dungeon Siege** und können die Multiplayer-Map als Einzelspieler zocken.

HARDWARE



S. 166

Grafikkarten total!

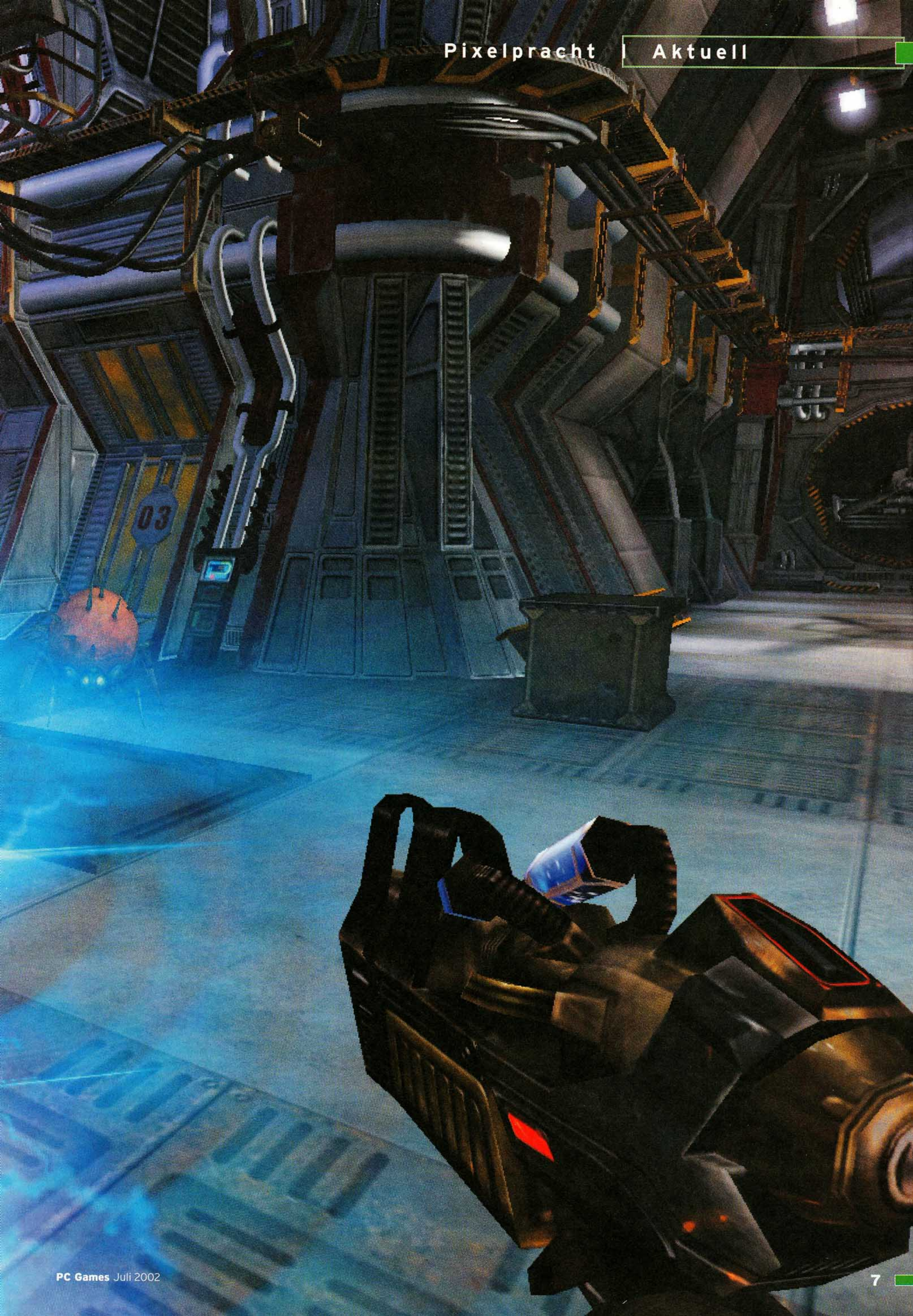
Tuning-Tipps für Ihre Geforce- oder Radeon-Boards, der Wunder-Chip von Matrox und die neuesten Geforce4-Karten im Test.

Y-Project



Hätten Sie's erkannt? Das plastische Kabelwirrwarr an den Wänden spricht schon eine deutliche Sprache: Wenn etwas so detailliert ausschaut, muss es sich um die **Unreal 2**-Engine handeln. Die ist tatsächlich Motor des mit Rollenspiel-Elementen gespickten Ego-Shooters **Y-Project**. In dem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden, der sich wie J. C. Denton aus **Deus Ex** in unterschiedliche Richtungen entwickeln kann: Kampf oder Wissenschaft. Entwickelt wird der Titel übrigens von der in Köln ansässigen Spielefirma Westka (**Arcatera**). Und da sage noch einer, aus Deutschland kämen keine grafisch opulenten Action-Spiele ...

Entwickler ....Westka
Anbieter ....Noch nicht bekannt
Termin ....Januar 2003


03

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

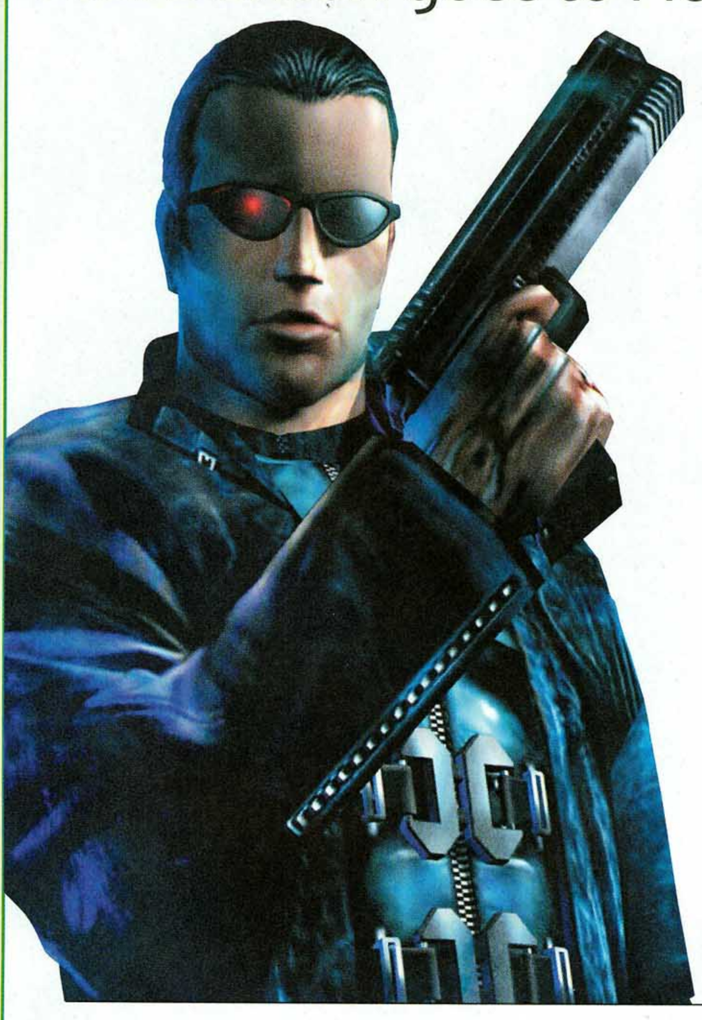


Die Blutsbrüder vom Stamme Id.

In dicken Strömen klatscht das Blut auf die weißen Kacheln des Waschraums. Getreu dem Motto „Da ist mehr für Sie drin" weidet ein fieses Monster eine Leiche aus. Selten war der Begriff „Blut-Bad" treffender. Und man schaut trotzdem hin – so müssen sich Autobahn-Gaffer fühlen, die sich am Crash auf der gegenüberliegenden Spur nicht satt sehen können. Hartgesottenste Shooter-Kenner, von Natur aus blass, werden noch ein bisschen käsiger um die Nase – und geben nach der Doom-3-E3-Vorstellung hinter vorgehaltener Hand zu: „Ehrlich, das ist mir zu heftig – ich weiß noch nicht, ob ich das wirklich spielen will." Pixelblut-Wolken in 640x480 sind eben eine Sache, physikalisch korrekte Blutfontänen und -bäche nebst herausquellenden Eingeweiden eine ganz andere. Und ganz klar abgezielt auf den Schock-Effekt, darauf, noch einen draufzusetzen. Unnötig. Übertrieben. Denn zu wahrer Hochform läuft Doom 3 immer dann auf, wenn groooooße Schatten von drohendem Unheil künden, wenn man sich in schwach ausgeleuchteten Fluren vorantastet, wenn Monster durch die Seitenverkleidung brechen, wenn einem der „Hoffentlich-sieht-es-mich-nicht-Schweiß" auf der Stirn steht, wenn man nur ahnt, was vorgefallen sein könnte, und die Szenen im Kopf entstehen. Genau das zeichnet auch gute Filme aus: Wäre Hitchcocks Psycho „besser" oder spannender, würde das Gemetzel in der Dusche gezeigt? Sollte sich dieser rote Faden durch ganz Doom 3 ziehen, stellt das für Id Software auch ein kommerzielles Risiko dar (mal abgesehen vom Indizierungs-Damoklesschwert) – Kino-Fachleute sagen: je mehr Splatter, desto mehr Nische. Millionen DVD-Gucker gruseln sich bei Aliens oder Das Relikt und kichern über Scream, doch die wirklich deftigen Streifen zieht sich nur eine verschworene Minderheit rein. Leute, die sich schon lange keinen Eimer mehr neben das Sofa stellen. Doom 3 hingegen ist bestes RTL-II- und -BILD-Futter und wird die soeben versachlichte Diskussion um Blut, Gewalt und Brutalität bei Erscheinen neu anheizen. Ich frage mich: Hat ein wirklich wirklich wirklich gutes Computerspiel übertriebene Splatter-Orgien wirklich nötig? Machen sie das Spiel besser? Wie halten Sie's? Installieren Sie Blut-Patches? Schalten Sie den „Erwachsenen-Modus" ein? Kaufen Sie Original-Versionen allein der roten Farbe wegen? Ihre Meinung interessiert mich – schreiben Sie mir (pm@pc-games.de). PETRA MAUERÖDER

DEUS EX

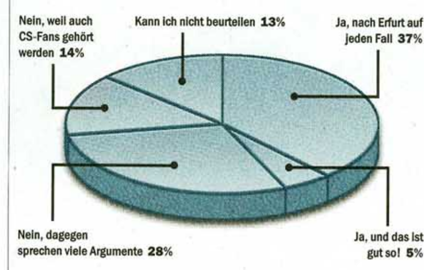
J.C. Denton goes to Hollywood



Fast zweieinhalb Millionen Menschen haben den **Tomb Raider**-Film allein in Deutschland gesehen. Und demnächst wird schon wieder ein Eidos-Spiel verfilmt: Warren Spectors **Deus Ex**, das PC-Games-Spiel des Jahres 2000. Columbia Pictures hat sich die Rechte an Story und Charakteren gesichert; produziert wird der Science-Fiction-Streifen von Laura Ziskin, die bereits für den eben angelaufenen Blockbuster **Spider-Man** verantwortlich war. Als Hauptcharakter J.C. Denton, der in der Rolle des taffen Cyber-Agenten in ein Geflecht aus Korruption, Terror und Intrigen gerät und eine Verschwörung nach der anderen enttarnt, könnten wir uns gut Tom Cruise oder Keanu Reeves vorstellen. Story und Look sollen sich ganz eng an die Spielvorlage halten. Bis auch der Green Beret oder der Meisterdieb über die Leinwand schleichen, scheint nur eine Frage der Zeit zu sein ...

Glauben Sie, dass Counter-Strike indiziert wird?

Diese kurz vor der BPjS-Entscheidung am 16. Mai durchgeführte Umfrage zeigt, dass selbst viele **Counter-Strike**-Spieler die Hoffnung schon aufgegeben hatten. Mehr über die Hintergründe lesen Sie im Report ab Seite 16.



Quelle: Umfrage unter 1.500 registrierten Usern von www.pcgames.de

TAKE 2 INTERACTIVE

Max Payne 2 für 2003 geplant

Take 2 hat der finnischen Firma Remedy alle Rechte an der Figur Max Payne, an der Max-FX-Engine und der patentierten Bullet-Time-Funktion abgekauft. Interessant: Auch die Lizenzrechte für Max-Payne-Kinofilme sind im Deal enthalten. An **Max Payne 2** (anvisiert für 2003) arbeiten Rockstar Games (**GTA 3**) und Remedy bereits. Nicht aktiv an der Entwicklung beteiligt ist der aus Deutschland stammende Spieldesigner Markus Stein, der in Köln studiert und seinen Ex-Kollegen weiterhin als Berater zur Verfügung steht.

FILM-UMSETZUNG

Matrix 2 und Online

Nachdem Shiny Entertainment (**Sacrifice**, **MDK 2**) von Infogrames (**Grand Prix 4**, **UT 2003**) übernommen wurde, kommt das **Matrix**-Action-Adventure **Enter the Matrix** nun auch offiziell für den PC – bislang war dies nur ein Gerücht. Termin: parallel zum Filmstart von **Matrix Reloaded**, also im Mai 2003. Daneben haben die Filmfirma Warner Bros., EON und Monolith (**No One Lives Forever**) die Entwicklung eines Online-Rollenspiels bekannt gegeben, das in der **Matrix**-Welt spielt.

STARMAGEDDON

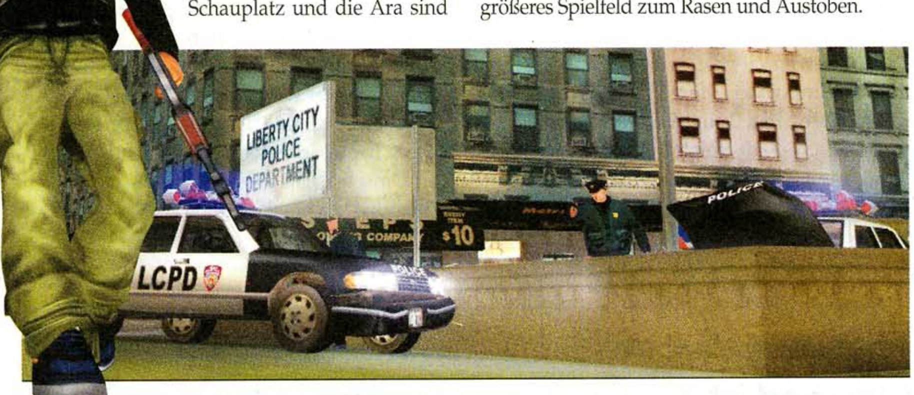
Rückzieher

Starmageddon, PCG 05/02, 60 % – zu wenig für Acclaim: Das 3D-Strategiespiel erscheint deshalb Mitte Juni in einer überarbeiteten Fassung. Im Test gerügt, jetzt möglich: jederzeit während einer Mission zu speichern. Außerdem hat das Spiel einige Bugs weniger. Acclaim-Manager Stephan Ricken: „Wir wollen den Verbraucher nicht als Beta-Tester missbrauchen und nehmen uns die Kritik der Fachmagazine zu Herzen." PC Games meint: recht so! Nachtest folgt.

GTA: VICE CITY

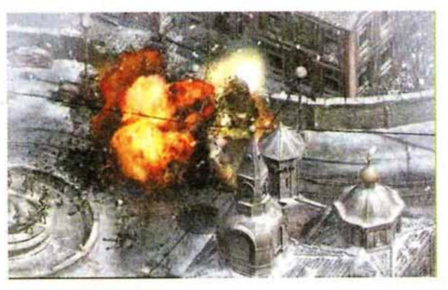
GTA-3-Nachfolger spielt in Miami

Kaum ist **GTA 3** erschienen (Test auf Seite 58), wird schon der Nachfolger angekündigt: **GTA: Vice City**. Spielprinzip, Steuerung und Engine werden beibehalten, der Schauplatz und die Ära sind neu: eine komplette Stadt à la Miami in den Achtzigerjahren. Freuen Sie sich auf Palmen, Strände, Babes, Glamour und Abschaum in Form von Drogenkartellen. Rockstar Games verspricht noch mehr spielerische Möglichkeiten und ein noch größeres Spielfeld zum Rasen und Austoben.



PYRO STUDIOS

Commandos 3

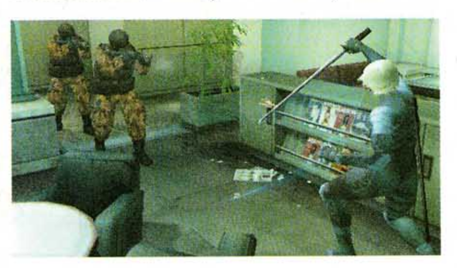


Die ersten Bilder aus Folge 3 der Echtzeit-Taktik-Serie, die unter anderem in Polen und Russland spielt, sind da: **Commandos 3** basiert zwar auf der **Commandos 2**-Engine, speziell die Effekte (Explosionen, Schneegestöber) und Animationen (brennende Flugzeuge, einknickende Fabrikschlote, Verfolgungsjagden auf fahrenden Zügen) sehen aber noch beeindruckender aus; die drehbaren Innenansichten bleiben. Der Pyro-Studios-Zeitplan: erst **Praetorians**, dann **Commandos 3**.

KONAMI

Metal Gear Solid 2

Die nächste Auflage des Spionage-Shooters **Metal Gear Solid 2** (eines der populärsten PlayStation-2-Spiele) mit dem Untertitel **Substance** erscheint Anfang 2003 für PC. Besonderheit: Das komplette **Metal Gear Solid 2** mit Hauptdarsteller Solid Snake ist inklusive, hinzu kommen neue Einsätze und Schauplätze – Hersteller Konami spricht von „hunderten Missionen". Der Mix aus Hightech-Waffen, kinoreifer Aufbereitung und spannenden Schleich-Aufträgen erinnert spielerisch ein bisschen an **Dark Project** oder **Project I.G.I.**.



Eidos kein Schnäppchen?

Der niedrige Aktienkurs macht Eidos (Tomb Raider) zu einem gefundenen Fressen für expandierende Konkurrenten – zum Beispiel Ubi Soft. Ein Interview des Ubi-Soft-Chefs hatte für Spekulationen gesorgt, der französische Spieleriese wolle sich Eidos einverleiben, was aber inzwischen dementiert wurde. Begründung: interessant, aber immer noch zu teuer.

Aktuelle Preissenkungen

Ab sofort günstiger zu haben: Stronghold (ca. 30 Euro), Serious Sam: Second Encounter (ca. 20 Euro), das Tropico-Add-on Paradise Island (ca. 15 Euro), S.W.I.N.E. (ca. 15 Euro), Red Faction (ca. 20 Euro).

Anno-1503-Wettbewerb

Auf Wunsch vieler Leser verlegen PC Games und Sunflowers den Einsendeschluss für den großen Anno-1503-Szenario-Wettbewerb, und zwar auf den 31. Juli. Weitere Infos unter www.pcgames.de!

Stellt Eidos auf DVD um?

Wirksamerer Schutz vor Raubkopierern und einfachere Handhabung – das sind die Argumente, die Eidos Deutschland grübeln lassen, ob man nicht das komplette Sortiment auf DVD umstellen soll. Schon jetzt bietet Eidos DVD-Sonder-Editionen mit Bonus-Material an.

Emergency 2 funkt SOS

Take 2 hat die Rettungssimulation Emergency 2 für diesen Sommer angekündigt: Im Kampf gegen Terror und Naturkatastrophen koordinieren Sie Echtzeit-Strategie-like Polizei, Sanitäter, Feuerwehr und SEKs. Facts: verbesserte Engine, 25 Missionen, 40 Einheiten, Einsätze in Gebäuden, Tag-/Nacht-/Wetter-Effekte.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	NEU	DUNGEON SIEGE
2	NEU	FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002
3	NEU	HEROES OF MIGHT & MAGIC
4	NEU	GTA 3
5	▼1	JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST
6	▼2	DIE SIMS: URLAUB TOTAL
7	▼6	DIE SIMS
8	▼5	CIVILIZATION 3
9	▼3	MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)
10	▼8	EMPIRE EARTH

Quelle: 

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.





1 JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST (Raven/Activision)
NEU – Vormonat: -
HASENFUSS Kyle Katarn war in Episode 2 und ist verdutzt: Wo hat Schrumpel-Opa Yoda denn so coole Lichtschwert-Bewegungen gelernt?



2 DUNGEON SIEGE (Gas Powered Games/Microsoft)
NEU – Vormonat: -
PACKESEL schleppen Lasten und schlagen bei Gefahr aus. Erinnert mich an meine Zeit als Möbelträger ...





3 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.) (2015/Electronic Arts)
Vormonat: 2
VOGELNEST an Seeadler, bitte abzwitschern! Bitte auch Dreckspatz und Schnapsdrossel verständigen!



4 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Vivendi Universal)
- Vormonat: 4
ENTENTANZ oder der Versuch, sich gehockt zu bewegen? Sieht in v1.4 immer noch so albern aus wie vorher.





5 DIE GILDE (4 Head Studios/Jowood)
Vormonat: 3
KATZENJAMMER ist der Gruß des Kaufmanns. Die Konkurrenz schläft eben nicht – außer nachts ...





6 GOTHIC (Piranha Bytes/Egmont)
Vormonat: 10
HUNDEKUCHEN schmeckt besser als Grill-Scavenger. Im Freiluft-Knast ist die Auswahl halt arg begrenzt.



7 COMMAND & CONQUER: RENEGADE (Westwood/Electronic Arts)
Vormonat: 5
FROSCHKÖNIG Havok harrte gespannt dem Kuss der holden GDI-Prinzessin. Da kam der Nod-Prinz daher ...



8 TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (Neversoft/Activision)
NEU – Vormonat: -
KUHFLADEN bremsen den Skate-Spaß – buchstäblich. Außerdem gibt das hässliche Flecken, igitt!





9 EMPIRE EARTH (Stainless Steel/Vivendi-Universal)
Vormonat: 12
AFFENTHEATER so eine Massenschlacht: Die Reiter rennen dahin, das Fußvolk wackelt hierher.





10 10. CIVILIZATION 3 (Firaxis/Infogrames)
Vormonat: 9
LÖWENZAHN wird zur Pusteblume, aus Physik entwickelt sich irgendwann Mikroelektronik. Viva la Evolución!



PC GAMES HARDWARE

Tuning-Sonderheft

Die Profis unserer Schwester-Zeitschrift **PC Games Hardware** machen in ihrem neuesten Sonderheft alle Besitzer von Athlon-PCs und Geforce-Grafikkarten glücklich: Auf 76 Seiten gibt's für nur 6,50 Euro kompetente Kaufberatung, unentbehrliches Grundlagenwissen und praxiserprobte Tuning-Tipps satt. Auf DVD: 4,2 GByte aktuelle Treiber und Tools zum Sofort-Loslegen.



VIVENDI UNIVERSAL

Counter-Strike-Tauschaktion

Wer **No One Lives Forever 2** oder **Counter-Strike: Condition Zero** im englischen Original besitzen möchte, muss demnächst zum teuren Import greifen: Vivendi-Universal Interactive wird keine US-Versionen so genannter „Gewalt-Spiele" mehr in Deutschland anbieten. Damit reagiert Vivendi-Universal auf die Ego-Shooter-Diskussion, die nach dem Erfurter Amoklauf aufgekommen ist. Alle Besitzer der US-**Counter-Strike**-Version können das Spiel gratis gegen die deutsche Version umtauschen und bekommen ein Spiel nach Wahl (**Homeworld Cataclysm, Imperium der Ameisen, Pharao**) obendrauf. Einfach Original-CD plus Absender und Wunschspiel in einem ausreichend frankierten Umschlag an folgende Adresse schicken: Vivendi-Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Umtausch Counter-Strike, Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen.

FISHTANK INTERACTIVE

Jowood ist der Größte

Fishtank Interactive, die PC-Spiele-Tochter des Brettspiel-Giganten Ravensburger (die mit dem blauen Dreieck), wird von Jowood (**Industriegigant 2, Cultures 2**) übernommen – samt aller Spiele, darunter **Arx Fatalis, Wildlife Park** und **Archangel**. Die Marke Fishtank, bekannt geworden u. a. durch **Aquanox** und **S.W.I.N.E.**, verschwindet. Damit avanciert Jowood vor CDV zum größten Spiele-Produzenten im deutschsprachigen Raum.

PHENOMEDIA

Halbes Hähnchen

Die geschassten Ex-Vorstände der Bochumer Phenomedia (**Moorhuhn, Sven, Gothic**) haben zugegeben, mehr als ein Drittel des Umsatzes 2001 erfunden zu haben. Wo kein Umsatz, da kein Geld: Phenomedia hat Insolvenz beantragt und 40 von 90 Mitarbeitern entlassen – darunter auch Azubis. Das verbleibende „Kernteam" soll jetzt sicherstellen, dass die Arbeiten an Projekten wie **Gothic 2** fortgesetzt werden.

TIKWA SPACE RAT "JEDI KNIGHT II"

supported by GIGA.DE







WWW.SPACE-RAT.DE



Jetzt auch mit spielbarer Demo!

McMEDIA

Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

WarCraft III



Vorbestellen und sparen!

Jetzt bestellen und supergünstig einkaufen! Einfach den Rabatt-Coupon vorlegen und über **€ 5,- Rabatt** freuen.



* Bei Vorbestellung bis 15.06.02

Früher spielen und dazu Geld sparen!

RABATT-COUPON

Du willst zu den Ersten gehören, die WarCraft III für PC spielen können? Und du willst keinen Cent zu viel zahlen? Prima! Dann schneide einfach diesen Coupon aus und schnell zum nächsten McMEDIA-Gamestore! Wir reservieren dir das Spiel und belohnen dich mit €5,- Vorbestellrabatt!

Eine Auszahlung des Rabattbetrags ist nicht möglich. Pro Bestellung kann nur ein Rabatt-Coupon eingelöst werden.



WarCraft III



Gültig bis 15.06.02

Mit WarCraft III erscheint Ende Juni eines der am meisten ersehnten PC-Spiele. Diese neueste Fortsetzung markiert die Rückkehr der legendären Serie, von der Echtzeit-Strategie-Spieler über Jahre hinweg fasziniert sind. WarCraft III lässt dich in eine spannende, dynamische 3D-Welt mit unglaublicher Spieltiefe und Details eintauchen.

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

McMEDIA & FANTASY
Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672/313595

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
036628/83214

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
03735/22810

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
033841/32396

HERRMANN
Juncker-Str. 26
16816 Neuruppin
03391/505924

NONNENMACHER NEU
Bahnhofstr. 11
26169 Friesyothe
04491/2380

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
04681/580419

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/91240

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen
05193/52740

TOYS & MORE NEU
Bavenstedter Str. 65
31135 Hildesheim
05121/512026

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
05132/82850

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261/188522

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
32756 Detmold
05231/300874

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/994800

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
06441/43191

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
06621/78966

RUG
Markt 41
36404 Vacha
036962/24336

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
036961/72377

MOBI-GAMES
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

SEIDEL
Martkstr. 13
47798 Krefeld
02151/81780

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
02152/2167

KIESKEMPER
Everswinkeler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
02581/4193

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
02581/2396

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
05458/93170

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/935311

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
02171/47018

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
06543/2070

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
02625/958314

FLEMMER
Mühlengasse 5-7
57610 Altenkirchen
02681/2951

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
02662/3219

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
02381/25068

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
06174/22064

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
06074/29920

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28860

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
07471/2408

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
07161/75115

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
07362/6340

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
06282/929020

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str.1/im E-Center
77656 Offenburg
0781/25105

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07802/2269

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
089/54507562

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
089/35652170

MONTE MEDIA
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
0881/41458

PLANET MEDIA
Ledererzeile 15
83512 Wasserburg am Inn
08071/510849

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721/912230

PLANET MEDIA
Stadtplatz 6
84347 Pfarrkirchen

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
0911/2418989

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
09822/286

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
0941/37543

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

www.mcmedia.de

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, ã 2002.

Hammer und Opteron

Server-Prozessoren mit dem 64-Bit-Prozessorkern „Hammer" wurden vor kurzem auf den Namen „Opteron" getauft. Der 64-Bit-Prozessor wird zusammen mit einer 64-Bit-Version von Windows XP für noch mehr Leistung sorgen. Desktop-Prozessoren mit dem Hammer-Kern sollen Ende des Jahres verfügbar sein.
www.amd.de

Wer will mehr Gigabyte?

Wenn Sie Ihren PC mit mehr Festplatten nachrüsten wollen, aber schon alle IDE-Steckplätze belegt sind, brauchen Sie eine separate Steckkarte. Der IDE U133 RAID Controller von Advance Peripherals heißt „Advance 29134 PCI Kit" und stellt Ihnen zwei zusätzliche IDE-Anschlüsse zur Verfügung, um UltraDMA/133-Festplatten parallel betreiben zu können. Ältere IDE-Festplatten funktionieren ebenfalls mit der PCI-Steckkarte. Zusammen mit Treibern und IDE-Kabel kostet das Paket 69 Euro.
www.advance-peripherals.com

Neuer Prolink-Support

Wer Probleme mit einer Pixelview-Grafikkarte hat, muss sich ab sofort an die Firma Powertech Electronics wenden: wahlweise per Telefon (02102/ 43970), Fax (02102/439711) oder E-Mail (technik@powertech-electronics.de)
www.powertech-electronics.de



PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

HERCULES MUSE 5.1 DVD

Allround-Surround für den PC



Mit der Muse 5.1 DVD hat Hercules (Tel.: 09123-9 65 80) eine neue Soundkarte im Angebot. Die PCI-Platine besitzt drei Stereoausgänge für Kopfhörer, Stereo-Systeme und 4.1-Boxensysteme und unterstützt Dolby-Digital-Klang auf 5.1-Boxensystemen. Der Soundchip CMI-8738 LX beherrscht alle aktuellen 3D-Soundstandards mit Ausnahme vom neuen „EAX Advanced HD". Zur Liste der beigelegten Software zählen der Software-DVD-Player PowerDVD, die Musiksoftware Acid Express und die Hercules MediaStation II. Der Preis der Muse 5.1 DVD liegt bei 35 Euro.

SAITEK TOUCH FORCE OPTICAL

Rüttelmaus jetzt mit 3D-Spiel

Saitek (Tel.: 089-54675 70) verkauft die Force-Fedback-Maus Touch Force Optical ab sofort zusammen mit dem Action-Spiel **MDK 2**. Über die Immersion-Schnittstelle übermittelt der USB-Nager feine bis grobe Vibrationen, die unter anderem von Spielen wie **Black & White**, **Jedi Knight 2** und **Half-Life** genutzt werden können. Die Maus kostet nach wie vor 51 Euro. Sollte Ihr Händler nur die alte Version ohne Spiel vorrätig haben, bestellen Sie das Gerät unter www.saitek-shop.de.



ASUS AGP-V8460 ULTRA DELUXE

Lustobjekt für Spieler

Asus (Tel.: 02102-95990) bringt nun auch eine gut ausgestattete Deluxe-Grafikkarte mit Geforce4-Ti-4600-Grafikchip heraus. Die lilafarbene ASUS V8460 Ultra Deluxe besitzt einen TV-Ein- und -Ausgang und eine im Vergleich zu alten Deluxe-Modellen verbesserte 3D-Brille. Das beigelegte Softwarepaket besteht aus den Spielen **Aquanox** und **Midnight GT**, der DVD-Software PowerDVD XP und den Videoprogrammen WinProducer und WinCoder. Die High-End-Grafikkarte liegt ab sofort für 530 Euro im Handel.

PCI STIRBT AUS

Und weg ...



PCI Express, so heißt der neue Steckplatz, über den in Zukunft TV-Karten, Netzwerkkarten und weitere Zusatzplatinen mit der Hauptplatine verbunden werden sollen. Vorher soll allerdings PCI-X 2.0 den bisherigen Übertragungsmodus ablösen. Der Hochgeschwindigkeits-Bus PCI Express erreicht nach dem Entwurf in der ersten Version Transferraten bis 200 MByte/s (PCI: 133 MByte/s), später ist eine Bandbreite bis 1,25 GByte möglich. PCI-X 2.0 soll im nächsten Jahr einsatzbereit sein und 2004 durch PCI Express abgelöst werden.

Support für VIA-Produkte

VIA verstärkt seinen Support mit einer eigenen Servicezentrale, die telefonisch und per E-Mail erreichbar ist. Den Bereich „CPU & Chip" erreichen Sie unter der Telefonnummer 02241-2560604, zum Thema „VIA-Mainboards" hilft man Ihnen unter 02241-2560606 weiter und die „Produkt-Beratung" meldet sich unter 02241-397780. Die Mitarbeiter sind werktags zwischen 9 und 17 Uhr erreichbar. Detaillierte Anfragen können Sie direkt per E-Mail an support@via-tech.de schicken.
www.via-tech.de

Software zu verlosen

Gewinnen Sie mit PC Games und Microsoft Bürosoftware im Wert von rund 850 Euro! Unter den Einsendungen verlosen wir je drei Pakete „Works Suite 2002" und „Microsoft Family Edition". Die Works Suite besteht aus den Programmen Word, Works, AutoRoute 2002, Encarta 2002 und dem Bildbearbeitungsprogramm PictureIt! 2002. Die Family Edition beherbergt neben Encarta 2002, PictureIt! Foto 2002 und AutoRoute 2002 noch über 400 Vorlagen für Microsoft Office. Jedes Softwarepaket kostet im Handel 140 Euro. Um teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games , Stichwort: PC-Software, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?
- Ja
- Nein, aber geplant
- Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?
- 500 bis 800 MHz
- 800 bis 1.200 MHz
- 1.200 bis 1.800 MHz
- Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?
- 64 MByte
- 128 MByte
- 256 MByte
- Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 105)
- Low-End
- Standard
- High-End
- Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Microsoft Deutschland, Worx und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. Juni 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

NVIDIA ÜBER NEUE GRAFIKCHIPS

„Doom3 auf Geforce4 flüssig."

PC Games: Wann wird ein neuer High-End-Grafikchip von Nvidia erscheinen?

Kirk: „In den letzten Jahren war es so, dass wir fast alle sechs Monate einen neuen High-End-Chip vorstellen konnten."

PC Games: Was halten Sie von AGP-8X?

Kirk: „In diesem Herbst wird es ein wichtiges Feature werden. Hauptprozessoren werden immer schneller, die Datenmenge, die übertragen wird, immer größer, da ist es wichtig, die 3D-Leistung nicht durch die AGP-Bandbreite zu limitieren. Das ist zum Beispiel passiert, als wir eine Szene aus dem Film **Final Fantasy** in Echtzeit berechnet haben – dort war die AGP-Bandbreite der Flaschenhals."


DAVE KIRK, Chefentwickler bei Nvidia, im Interview mit PC Games.

PC Games: Was halten Sie von der Verdoppelung der Speicherbandbreite, wie es Matrox mit dem Parhelia macht?

Kirk: „Ich mag den ‚Brute Force'-Ansatz. Der Riva128-Chip war zu seiner Zeit der erste mit einem 128 Bit breiten Bus und entsprechend erfolgreich. Die Verdoppelung ist allerdings eine Kostenfrage, denn dazu muss auch die Pipeline erweitert werden, um den Bus auch in seiner ganzen Breite nutzen zu können."

PC Games: Nvidia pflegt ein gutes Verhältnis zu John Carmack von id Software. Wie wird **Doom 3** auf aktuellen Geforce4-Platinen laufen?

Kirk: „John ist Mitglied unseres technischen Beraterkreises und reizt mit seiner Arbeit stets aktuelle Hardware bis an die Grenzen aus. Auf Geforce-4-Ti-Karten wird **Doom 3** flüssig laufen. Um das auch in hohen Auflösungen und bei angeschalteter Kantenglättung zu garantieren, benötigen Sie dann aber höher entwickelte Nivida-Hardware.

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch.

WAVEMASTER MX-1

Der Bass macht die Musik

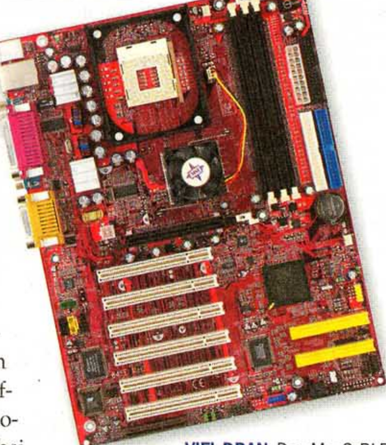


Das MX-1 von HMS (Tel.: 0421-16238-13) ist ein kraftvolles Stereo-Boxensystem mit einem Subwoofer. Seine platzsparenden Satelliten sind hoch gebaut, bestehen aus Aluminium und liefern je 12 Watt Effektivleistung. Vielseitig ist der in Holz gefasste Subwoofer, denn er beherbergt das Netzteil, den Verstärker und einen eigenen Bassregler. Über eine separate Kabel-Fernbedienung können Sie das System leicht ein- und ausschalten sowie die Lautstärke regeln. Das MX-1-Boxensystem ist bereits erhältlich und kostet 129 Euro.

MSI 845E MAX2-BLR

MONSTER-MAINBOARD

Das Sockel-478-Mainboard von MSI (Tel.: 069-408930) unterstützt die neuen P4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus (siehe S. 172) und ist bereits mit Onboard-Sound, Onboard-Netzwerkkarte und einem UDMA/133-RAID-Controller ausgestattet. Außerdem besitzt sie je sechs PCI-Steckplätze und ebenso viele USB-2.0-Anschlüsse. Die Bluetooth-Funktion können Sie nutzen, um mit einem USB-Bluetooth-Adapter ein 1-MBit-Funknetzwerk aufzubauen. In der Standardausstattung ohne Adapter kostet das Max2-BLR 225 Euro, die Variante mit liegt bei 290 Euro. Günstiger ist das 845E Max2-L ohne Bluetooth und UDMA/133 RAID: Sein Preis liegt bei 168 Euro.


VIEL DRAN Das Max2-BLR ist mit Bluetooth, RAID und USB-2.0 das neue Mainboard-Flaggschiff von MSI.




Dungeon Siege
GAS powered GAMES



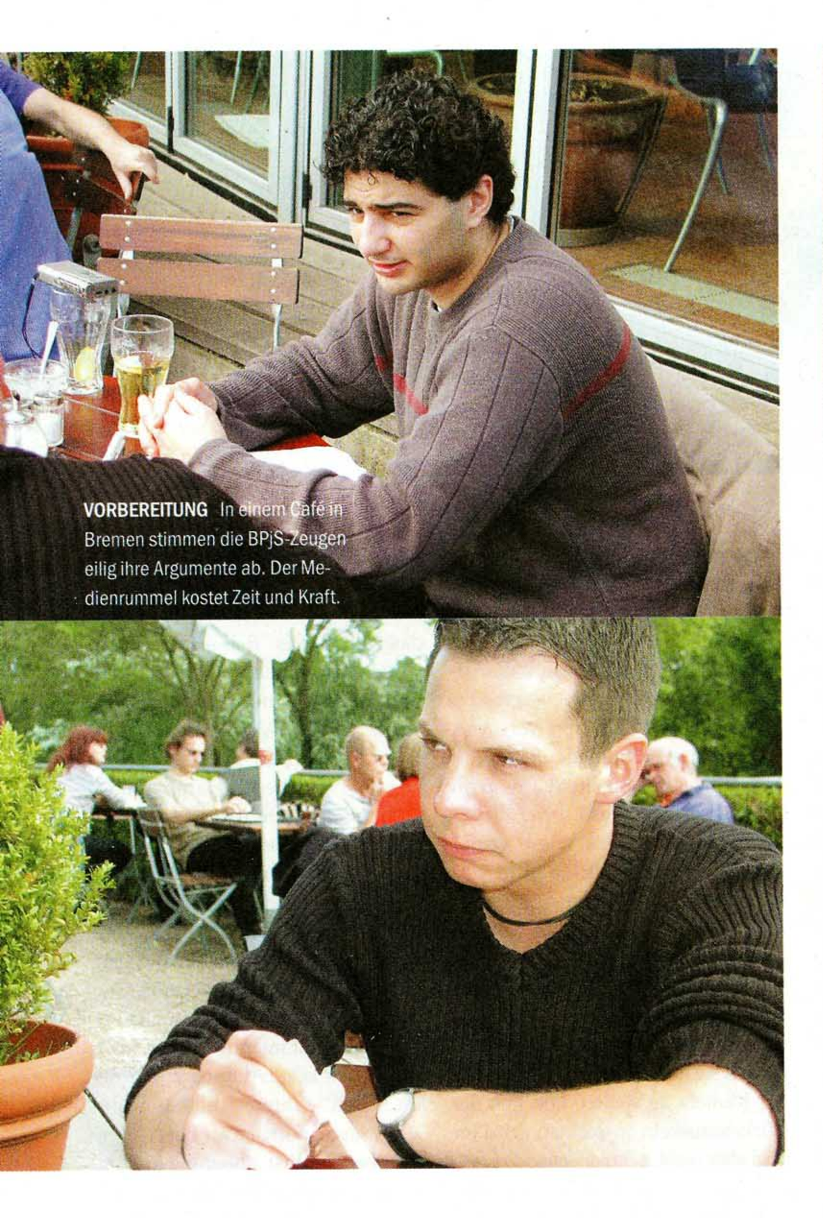
IN DER MANGEL Rami Allouni und Sven Spilker vertraten die CS-Community vor der BPjS.

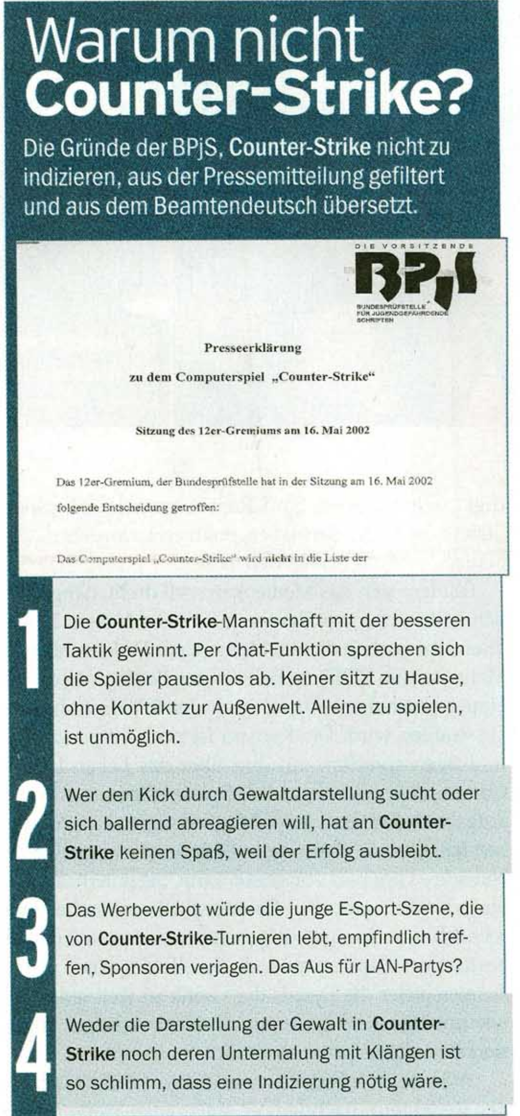
Spieler in der **Schusslinie**

Counter-Strike ist nicht indiziert worden. **Die Politik schimpft, die Presse staunt Bauklötze.** Mit zwei Spielern beginnt die Geschichte dahinter.

Montag, 13. Mai 2002. Drei Tage, bis die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften entscheidet, ob sie den Actiontitel **Counter-Strike** indiziert. Zum ersten Mal sind zwei Sprecher der Spielerschaft zu so einer Anhörung eingeladen. Rami Allouni und Sven Spilker, beide 24, sitzen auf der Terrasse eines Cafés am Bremer Weserufer bei Cappuccino und Apfelsaft und schwitzen. Weil die Sonne scheint, weil noch viel zu tun ist.

„Eine halbe Stunde Redezeit kriegen wir", sagt Rami. Sven nickt und schaut auf den Zettel vor sich. Einige Stichpunkte hat er bisher hin-


VORBEREITUNG In einem Café in Bremen stimmen die BPjS-Zeugen eilig ihre Argumente ab. Der Medienrummel kostet Zeit und Kraft.



Warum nicht Counter-Strike?

Die Gründe der BPjS, **Counter-Strike** nicht zu indizieren, aus der Pressemitteilung gefiltert und aus dem Beamtendeutsch übersetzt.

DIE VORSITZENDE
BPjS
BUNDESPRÜFSTELLE FÜR JUGENDGEFÄHRDENDE SCHRIFTEN

Presseerklärung

zu dem Computerspiel „Counter-Strike"

Sitzung des 12er-Gremiums am 16. Mai 2002

Das 12er-Gremium, der Bundesprüfstelle hat in der Sitzung am 16. Mai 2002 folgende Entscheidung getroffen:

Das Computerspiel „Counter-Strike" wird nicht in die Liste der

1. Die **Counter-Strike**-Mannschaft mit der besseren Taktik gewinnt. Per Chat-Funktion sprechen sich die Spieler pausenlos ab. Keiner sitzt zu Hause, ohne Kontakt zur Außenwelt. Alleine zu spielen, ist unmöglich.
2. Wer den Kick durch Gewaltdarstellung sucht oder sich ballernd abreagieren will, hat an **Counter-Strike** keinen Spaß, weil der Erfolg ausbleibt.
3. Das Werbeverbot würde die junge E-Sport-Szene, die von **Counter-Strike**-Turnieren lebt, empfindlich treffen, Sponsoren verjagen. Das Aus für LAN-Partys?
4. Weder die Darstellung der Gewalt in **Counter-Strike** noch deren Untermalung mit Klängen ist so schlimm, dass eine Indizierung nötig wäre.

gekritzelt, aber mehr als die Hälfte des Blattes ist leer. „Zu Hause haben wir uns überlegt, was jeder vorträgt. Jetzt wollen wir das noch abstimmen und das Timing angleichen." Wenn es in dem Wirrwarr nur leichter wäre, sich zu konzentrieren.

Eine Wahl über Fan-Seiten im Internet hat den Systemadministrator und den Polizisten dazu bestimmt, dem zwölfköpfigen Gremium in der Bonner Behörde zu erläutern, weshalb die Spieler keine Gefahr für Jugendliche in ihrem Lieblingsprogramm sehen, sondern einen Sport. Unter den Spitznamen Raal und Moquai sind Rami und Sven seit langem in der Szene engagiert, auch angesehen. Den Auftritt betrachten sie eigentlich als große Chance. „Wir wollen darstellen, wer wir sind, was wir da tun und dass Eltern wegen dieses Hobbys keine Angst um ihre Kinder haben müssen", erzählt Rami.

Aber seit den grauenhaften Geschehnissen in Erfurt scheint das Unterfangen aussichtslos.

Zwar hatte ein Jugendamt den Indizierungsantrag längst eingereicht, als das Verbrechen geschah. Im Bundestagswahlkampf ließen Politiker aller Parteien dennoch den Eindruck entstehen, sie hätten das Verfahren just angestrengt. Zusätzlich schürte der bayerische CSU-Innenminister Günther Beckstein die Angst unter denen, die sich mit Unterhaltungsangeboten für den PC überhaupt nicht auskennen, indem er möglichst oft über „Killerspiele" schwadronierte. Die reißerische Floskel hatte seit Jahren zu seinem Vokabular gehört – blöderweise fand er in der neuen Aufregung Zuhörer. Eine Folge: Bei einer Forsa-Umfrage im Auftrag von Stern und RTL unter 1.003 Deutschen gaben Anfang Mai 67 Prozent an, sie seien für ein Verbot von gewalttätigen Computerspielen. Ein klares Ergebnis auf den ersten Blick. Teilt man es jedoch nach Altersgruppen auf, zeigt sich: In der Gruppe „60 Jahre und älter" waren 91 Prozent für ein Verbot – in der Gruppe „18 bis 29 Jahre" dagegen nur 41 Prozent. Plötzlich haben Senioren Angst vor Ego-Shootern. Derselbe Herr Beckstein lehnte nach dem Massaker in Erfurt geplante Änderungen der Bundesregierung am Waffengesetz ab – die Vorlage sei geprägt von einem „pauschalen Misstrauen gegenüber legalen Waffenbesitzern und daher völlig verfehlt". Die Schützenvereine klatschten Beifall.

Schlimmer noch, dass Fernsehen und Radiosender, Zeitungen und Zeitschriften wochenlang berichteten, **Counter-Strike** solle Robert Steinhäuser das Töten beigebracht haben. Dabei sagt die zuständige Polizeidirektion auf Nachfrage deutlich: „Uns ist zum bisherigen Ermittlungsstand nichts davon bekannt, dass der Täter diese Software besessen hat."

„Unsere Chancen stehen nicht mehr gut – eigentlich hat sich's erle-

„Uns ist zum bisherigen Ermittlungsstand **nichts davon bekannt, dass der Täter diese Software besessen hat**", so die Polizeidirektion Erfurt.



JE NACHDEM Sven und Rami wissen, dass die Counter-Strike-Community auf sie zählt. „Entweder werden wir am Ende gefeiert – oder man zeigt mit den Fingern auf uns. Und das ist wahrscheinlicher."



DIE ABENDNACHRICHTEN Das Team vom ZDF-Heute-Journal will wissen: Warum sollte Counter-Strike nicht indiziert werden?



ENTSPANNUNG Vor ihrem entscheidenden Auftritt vor der BPjS vermeiden die Spieler-Vertreter Stress, so gut es geht.

digt", schätzt Sven. Und Rami ebenso pessimistisch: „Diese Sache ist dermaßen politisiert worden …" Ein Seufzen vervollständigt den Satz.

Seitdem sich das Medienkarussell dreht, hängen täglich Mikrofone vor Ramis und Svens Nasen. Mit am Tisch sitzt auch in diesem Moment ein TV-Journalist. Der Mann ist vom ZDF und bereitet den Beitrag vor, den das **Heute Journal** am Abend nach der BPjS-Entscheidung ausstrahlen wird. Die Kamera ist noch verpackt. Rami und Sven sprechen mit ihm über das Leben in einer Community – darüber, dass Spieler-Clans wie Vereine aufgebaut sind, dass jedes Mitglied Organisationsaufgaben hat, dass die Szene sogar Stars samt – man höre und beneide – Groupies vorweisen kann. Sie unterhalten sich auch darüber, warum in **Counter-Strike** taktische Mannschaftsbesprechungen abgehalten werden, warum nur bestimmte Maps spannende Spielfelder sind, warum Turnierspieler die Details der Grafik so weit reduzieren wie nur irgend möglich und an nichts weniger interessiert sind als an spritzendem Blut.

„Wir sind früher Skateboard gefahren", scherzt der Redakteur, nachdem er eine ganze Weile interessiert zugehört hat. „Ich habe immer Fußball gespielt", gibt Rami sofort zurück. „Ich Tischtennis", hängt Sven sich hintendran. Weg mit dem Bild von den Stubenhockern, so weit weg damit wie möglich!

Der Auftritt vor der Kamera verläuft leidlich. Für die einfachste Einstellung – Rami und Sven unterhalten sich während eines Spaziergangs – benötigt das ZDF drei Versuche. Wegen eines Hundehaufens und wegen eines ungewollten Grinsens in Svens Gesicht. Die restlichen Aufnahmen gelingen tadellos. Wieso, glaubt ihr, sollte **Counter-Strike** nicht verboten werden? Welche Argumente bringt ihr vor? Denkt ihr, die Vorwürfe sind gerechtfertigt? Die Fragen sind immer die gleichen. Sven und Rami spulen die Antworten runter. Nur ihre Körperhaltung lässt ahnen, dass es sie noch nervös macht, vor einer Kamera zu stehen. Wie sich die Rückenmuskeln anspannen, wird im Bild aber nicht sichtbar sein.

Dann verabschiedet sich das Fernsehen so freundlich, wie es gekommen ist. Trotzdem sind Rami und Sven sicher, dass sie ein weiterer Verriss mit wüst gekürzten Zitaten erwartet. Gebranntes Kind scheut das Feuer. Der Redakteur werde schon erwähnen, dass eine Indizierung von **Counter-Strike** nichts bringe. „Aber er wird sagen, es bringt deshalb nichts, weil die Jugendlichen die Programme unerlaubt aus dem Internet ziehen. Damit stehen wir wieder als Kriminelle da", malt Rami aus. Und Sven stimmt zu: „Am Wochenende war er auf einer kleinen Dorf-LAN-Party. Das wird den Bericht nicht positiver machen. Die Stimmen, die von unprofessionellen Veranstaltungen kommen …" „Da treten halt irgendwelche Idioten auf, die gar keine Ahnung vom Spielen haben", unterbricht Rami und setzt sauer fort: „Du hast keine Chance. Du bist abhängig davon, wie dich andere Menschen darstellen wollen. Du kannst 90 Minuten nur Gutes über dein Hobby erzählen

Der neue **Jugendschutz**

DR. ANDREAS LOBER ist Rechtsanwalt im Mannheimer Büro der Kanzlei Menold & Aulinger. Seine Dissertation behandelt das Thema „Indizierung von Computerspielen".

Wenn das angepasste Jugendschutzgesetz in Kraft tritt, heißt die BPjS modern BPjM – mit dem „M" für Medien. Doch für Spieler sind die Änderungen weitreichender.

PC Games: Das geänderte Jugendschutzgesetz schreibt verbindliche Altersfreigaben für Spiele vor. Wo liegt der Unterschied zu den bisherigen USK-Angaben?

Lober: Die USK erteilte bisher reine Empfehlungen, die für niemanden bindend waren. Das heißt, der Handel konnte sich über die USK-Empfehlungen hinwegsetzen und Spiele unabhängig von der USK-Freigabe an Jugendliche verkaufen. Andererseits konnte die BPjS theoretisch ein Spiel indizieren, das die USK als kleinkindgerecht ansah. Das neue System wird weitestgehend so funktionieren wie das FSK-System, das bisher für Videofilme galt. Dieses ist insofern strenger, als zwingend eine Vorprüfung verlangt wird, wenn ein Medium für Kinder und Jugendliche zugänglich sein soll. Es ist insoweit weniger streng, als keine Indizierung mehr stattfinden kann, sofern nicht die Beurteilung „nicht freigegeben unter 18 Jahren" erteilt wurde.

PC Games: Müssen Kaufhäuser und Shops jetzt auch für Spiele, die nicht indiziert sind, Erwachsenenabteilungen einführen?

Lober: Die Altersfreigabe wird generell verbindlich, der Händler muss sich vom Alter des Kunden überzeugen. Dafür genügt eine Ausweiskontrolle.

PC Games: Auch ohne Indizierung sollen Spiele in Zukunft mit Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverboten belegt werden können.

Lober: Ja. Die Verbote müssen nicht einmal verhängt werden: Es muss nur festgestellt werden, dass sie gelten. Betroffen sind


RUHE VOR DEM STURM Vor dem Eingang zur BPjS wähnen sich Rami und Sven alleine – im Inneren wartet die Presse.


BEDRÄNGT Wer will noch mal, wer hat noch nicht? Sven beantwortet in Seelenruhe alle Fragen.


VOR DER SITZUNG Die Türe zum Konferenzsaal öffnet sich – die Journalisten stürmen los, um Innenaufnahmen zu machen.

und am Ende ehrlich anhängen: ,Klar wird da auch geschossen.' Gesendet wird dann garantiert nichts als: ,Klar wird da auch geschossen.'" „Wir sind den Medien völlig unterlegen", meint auch Sven. „Sogar meine Mutter hat mir jetzt schon Dinge gesagt wie ,Du kannst dich mit solchen Leuten doch nicht abgeben'.

Wenn man sie fragt, warum sie PR-Statements nicht bleiben lassen, steht in Ramis und Svens Gesichtern zu lesen: „Zu spät!" Am Anfang – vor Erfurt – wollten sie der **Counter-Strike**-Szene mehr Gehör verschaffen. Später hatten sie die naive Hoffnung, die verfälschte Darstellung ihres Hobbys gerade rücken zu können, den Image-Schaden abzuwenden. Und: „Wenn wir jetzt nichts mehr sagen, zerren die irgendjemand anderen vor die Kamera, der überhaupt nichts mit der Community zu tun hat und womöglich richtig Schaden anrichtet", so Rami.

Der Nachmittag ist angebrochen und Svens Zettel noch immer nur teilweise beschrieben. Rami muss bis zum Abend auch noch sein Team für das Länderspiel der deutschen gegen die slowenische **Counter-Strike**-Nationalmannschaft aufgestellt haben – er ist der Coach, am nächsten Tag steht das Match an.

Umso schneller klären er und Sven jetzt, wie sie vor dem BPjS-Gremium auftreten wollen. Vom Ablauf der Sitzung haben sie ein ungefähres Bild: Erst wird der Anwalt des **Counter-Strike**-Publishers Vivendi Universal einen Vortrag halten, dann kommt ihr Auftritt und nach einer Beratung hinter verschlossenen Türen irgendwann der Schiedsspruch. Rami will vor allem ausführlich schildern, dass man als Counter-Striker gar keine Chance hat, ohne Kommunikation vor sich hin zu ballern. Sorgen bereitet ihm dabei nur, dass bei der Anhörung ein unbekannter Freiwilliger live und auf einem offenen Server demonstrieren soll, wie man **Counter-Strike** spielt. „Wenn der sich nicht auskennt, überlebt er keine 30 Sekunden und es kommt völlig falsch rüber." Sven hat Zahlen vorbereitet, mit denen er prägnant die Größe und Wichtigkeit der Szene belegen will, die von der BPjS-Entscheidung abhängt. „Wir reden hier ja schließlich von mindestens 500.000 aktiven Spielern in Deutschland", sagt er. Die Zahl ist laut Vivendi Universal geschätzt, gestützt von Verkaufsstatistiken.

> „Die Öffentlichkeit hat plötzlich ein verzerrtes Bild von uns Spielern. **Vorher hatte sie gar keines.**"
> Rami und Sven über die Berichterstattungen

Wo sich so viele Menschen mit gemeinsamen Interessen treffen, sind Sponsoren nah. Netzwerk-Turniere, auf denen sich die besten Spieler messen und um Preisgelder kämpfen, lassen sich auch gar nicht finanzieren, wenn nicht werbewillige Prozessoren- und Grafikkartenfirmen Geld beisteuern. Doch die Nachrichtenagentur dpa meldete bald nach dem Erfurter Attentat, der weltgrößte Chiphersteller Intel habe angekün-

unter anderem „kriegsverherrlichende" Spiele – und ob eine Kriegsverherrlichung vorliegt, entscheidet der örtliche Staatsanwalt! Das ist schlimm für den Handel und für Fachmagazine, denn wie die Staatsanwälte eine Simulation oder einen Military-Shooter beurteilen, ist schwer vorhersehbar.

PC Games: Greifen die Verbote automatisch bei einer Freigabe „Nicht unter 18 Jahren"?

Lober: Nein.

PC Games: Die Bundesregierung wird eine prüfende „Kommission für Jugendmedienschutz" installieren. Kann auch diese Spiele verbieten – quasi an der BPjM vorbei?

Lober: Nein. Aber wenn die Kommission ein Spiel für indizierungswürdig hält, ist es für die BPjM schwer, von dieser Einschätzung abzuweichen.

PC Games: Die BPjM kann in Zukunft eigenständig Indizierungsverfahren einleiten?

Lober: Bisher durften nur Jugendämter den Anstoß geben. Künftig können auch Behörden und anerkannte Träger der freien Jugendhilfe die BPjM aktivieren. Diese haben aber keine echte Antragsberechtigung, das heißt, die BPjM kann sich in diesem Fall auch weigern, ein Verfahren einzuleiten. Selbst aktiv werden kann die BPjM auch in Zukunft nur in den seltensten Fällen – zum Beispiel bei der inhaltsgleichen Adaption eines PC-Spiels für die PS2.

PC Games: Kann die **Counter-Strike**-Entscheidung in irgendeiner Weise noch rückgängig gemacht oder geändert werden? Familienministerin Bergmann deutete so etwas an. Auch der Kanzler ist sauer.

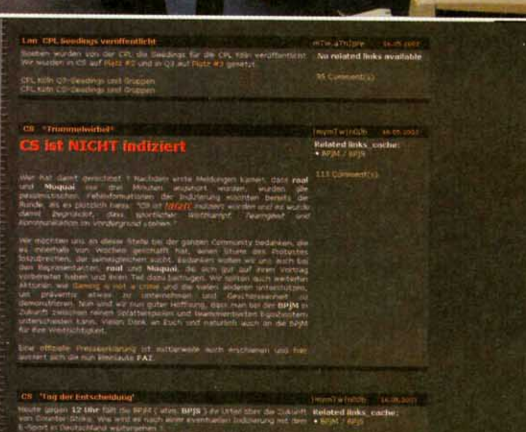
Lober: Nach der künftigen Rechtslage kann der Antragsteller eine ablehnende Entscheidung der BPjM gerichtlich überprüfen lassen. Dann entscheidet aber ein Gericht, nicht der Kanzler und nicht die Ministerin. Und eine gerichtliche Überprüfung kann auch nur vom Antragsteller eingeleitet werden, nicht vom Kanzler oder der Ministerin. Außerdem kann man gegen Entscheidungen der BPjM nur einen Monat lang vorgehen und diese Frist ist abgelaufen, bis das neue Gesetz in Kraft tritt. Allerdings: Wenn **Counter-Strike** von einer Staatsanwaltschaft als kriegs- oder gewaltverherrlichend eingestuft wird, nützt es nichts, dass es von der BPjM nicht indiziert wurde – die Abgabe-, Vertriebs- und Werbeverbote gelten auch dann.


MITTENDRIN Das große Medieninteresse ist selbst für BPjS-Chefin Elke Monssen-Engberding ungewohnt.


DEMONSTRATION Ein freiwilliger Helfer spielt Counter-Strike vor. Die Video-Wand ist an den Monitor angeschlossen.


DAS GREMIUM Der 12er-Rat lauscht den Ausführungen der Spieler während der Vorführung von Counter-Strike.


NOCH EIN GERÜCHT Die Gesandtschaft des Counter-Strike-Publishers Vivendi kann es nicht fassen – die BPjS soll auf eine Indizierung verzichtet haben?



EUPHORIE Gerade ist bekannt geworden, dass Counter-Strike von einer Indizierung verschont bleibt – die Szene jubelt im Internet.

digt, „sein Engagement als Sponsor von LAN-Partys zu überdenken". In der Luft hängt: Wird **Counter-Strike** indiziert, damit Jugendliche geschützt sind, dann stirbt das Spiel quasi auch für die Erwachsenen.

Umso verwunderlicher ist unter diesem Aspekt, dass der Publisher sowie der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) in der Diskussion um die Wirkung von Gewalt in Computerspielen so still bleiben. Bevor sich der VUD in einer Presseerklärung gegen einseitige Schuldzuweisungen wehrte, war eine Woche vergangen. Vivendi Universal Deutschland meldete sich früher zu Wort – in Anbetracht der krassen Fehlberichterstattungen allerdings mit einer nur sehr vorsichtig verfassten Mitteilung. Eine zweite, deutlichere Stellungnahme folgte viel später. Jetzt heißt es hinter vorgehaltener Hand: „Bevor wir ein Statement nach draußen geben konnten, musste es über alle Stufen der Hierarchie nach oben gehen – bis nach Amerika – und wieder zurück. Wir wollten handeln, mussten aber auf das Okay warten."

Den Abend vor der Anhörung bei der Bundesprüfstelle wollen Rami und Sven mit Freunden verbringen, um Kraft zu sammeln. Klingelnde Telefone würgen die Gemütlichkeit leider ab. „Hier bricht die Hölle los!", wundert sich Rami. „Wenn sich die ARD-Sender wenigstens absprechen würden ... die rufen auch noch alle einzeln an!" Wenigstens hätten die slowenischen **Counter-Strike**-Kollegen darauf verzichtet, das Länder-Match heute auszutragen, schiebt er nach. „Die wissen, was hier los ist – sehr fair von den Jungs."

Donnerstag, 16. Mai 2002. Vor den Türen der BPjS ist um halb zehn alles ruhig. Sind die Journalisten ferngeblieben? Die warten längst im Inneren der Behörde. Blitzlichter zucken, Scheinwerfer leuchten den Flur aus wie ein Filmset. Sven, unvorsichtig zuerst aus dem Fahrstuhl getreten, antwortet wieder auf die bekannten Fragen, diesmal nur schneller hintereinander weg und gelassener noch als bei dem ZDF-Gespräch. Rami wartet abseits, bis ihn eine Radio-Reporterin erkennt: „Auch einer von den Spielern?"

Ebenfalls in der Menge, von der Presse größtenteils unerkannt: der Geschäftsführer des **Counter-Strike**-Publishers, seine Assistentin, der Rechtsanwalt. Das Trio, angespannt, will vor der Sitzung lieber keine Kommentare abgeben.

Ein Journalist gibt sich nach vollbrachter Interview-Arbeit offenherziger. „Ich warte nur, dass hier einer sagt, die Eltern sollen zur Verantwortung gezogen werden", poltert er. „Mein Sohn hat seinen PC passwortgeschützt, seit er 16 ist. Woher soll ich wissen, was der spielt?"

Mit einem freundlichen „So – guten Morgen" rauscht Elke Monssen-Engberding, die Vorsitzende der BPjS, etwas verspätet an den Wartenden vorbei in den Sitzungsraum. Im Schlepptau hat sie den Rest des 12er-Gremiums, in dem Berufskreise wie Buchhandel, Jugendhilfe, Kirche, Kunst, Lehrerschaft und Literatur vertreten sind. Ernste Gesichter, wohin man schaut. Hinter der Tür deuten nur ein PC und eine Video-Leinwand an, welches Thema hier gleich behandelt wird.

Elke Monssen-Engberding bittet die Presse näher. Tatsächlich wird ein Helfer **Counter-Strike** vorführen, während Rami und Sven kommentieren. Dem Gremium erläutert die BPjS-Vorsitzende noch, dass man es bei **Counter-Strike** mit einem Spiel zu tun habe, bei dem sich im Gegensatz zu den 3D-Ego-Shootern überhaupt nichts tue, wenn man alleine davor sitze. „Es tut sich nur dann was, wenn Sie im Netzwerk gegeneinander spielen." Knapp führt sie auch aus, dass man sich für Wettkämpfe über Server in Ligen einwählen könne. „Werden Sie getroffen, dann sind Sie raus und können erst mal nur noch zuschauen, was Ihre Mitspieler in dem Moment bewerkstelligen."

„Aber ich denke, die Einzelheiten werden Ihnen ohnehin gleich dargeboten", schließt sie ab. Wer in der Beschreibung Vokabeln wie „umbringen" erwartet hat, staunt über die Sachlichkeit.

Auch der Vorführer gibt sich Mühe, **Counter-Strike** fair darzustellen. Er rennt mit seinem Team mit, nutzt jede Deckung, versucht wie die Profis aus so großer Distanz zu schießen, dass die umfallenden Figuren nur vage erkennbar sind. Rami und Sven hüten sich, die mangelnde Trefferquote zu kritisieren. Alles geht glatt, bis Sven das Wort „Tötungsaktionen" über die Lippen rutscht. Sind die Beisitzer zusammengezuckt? Doch nicht? Rasch weiter im Text: „Server sind auch Treffpunkte, wo Sie Bekannte treffen." „Die Übersichtskarte ist die taktische Basis für das Spiel." „Ohne Waffengrafik wird der Sichtradius größer." „Die meiste Zeit sieht

man keine Gegner." „Von den drei Modi spielt die Community eigentlich nur noch die Bombenentschärfung." „Sehen Sie? Im Chat spricht einer über seine Freundin."

Nachdem die Journalisten den Raum verlassen haben, beginnt die Vorführung von vorne. Jetzt wird es ernst, alles andere war Show für die Presse. Ob die Jungs, die allein im Jugendheim spielen statt auf LAN-Partys, auch zur Community zählen würden, habe einer wissen wollen, berichten Rami und Sven später. Die Antwort: „Gehören denn die Jungs, die im Park Fußball spielen statt im Verein, nicht zu den Fußballspielern?" Wie viele Minderjährige aktiv spielen, sei eine andere Frage gewesen. Die Antwort: Das lasse sich schwer feststellen.

Als der Vivendi-Anwalt mit seiner Stellungnahme an der Reihe ist, beantragt er die Vertagung des Verfahrens. Er habe nicht alle Akten einsehen können. Damit bezieht er sich auf Unterschriftensammlungen von Spielern, die der BPjS überreicht worden sind. Doch das verdutzte Gremium schmettert den Antrag ab, denn die Petitionen kommen gar nicht in die Akten: zu spät abgegeben, als Meinungsäußerung rechtlich eh irrelevant.

Nach über einer Stunde treten Rami, Sven und der Vivendi-Universal-Stab wieder auf den Flur. Wie ist es gelaufen? Wie ist die Stimmung?

„Drei Minuten! Drei Minuten haben sie uns für unseren Vortrag gelassen!", schimpft Rami, der in der knappen Zeit dargelegt hat, dass Spieler in der Community sozialen Umgang lernen, dass sie in den Clans Verantwortung tragen müssen und dass Vorfälle wie der in Erfurt dort ernsthaft diskutiert werden. Auch der Anwalt ist unzufrieden: „Wenn Leute nicht zuhören, sondern in ihren Dokumenten wühlen, dann ist klar, die haben ihr Urteil schon vorher gefasst." Sven setzt sich auf den Teppich, guckt müde ins Leere. „Das wird nichts", stöhnt er.

Die schlechte Stimmung dehnt die Wartezeit bis zur Entscheidung lang und länger. Müßige Diskussionen über Quotengeilheit und Skandaljournalismus sind Ventile für die Aufregung – hilfreich sind sie nicht. Einer weiß besser als der andere, dass gleich die Axt fällt. **Counter-Strike** wird indiziert, LAN-Partys gehen kaputt, kommende Actionspiele haben gleich verloren.

Irgendwann verlässt das Gremium den Konferenzraum, an der Spitze Ute Kortländer. Sie war im Vorfeld für den Kontakt der BPjS mit Rami und Sven verantwortlich. „Die Sitzung ist beendet", sagt sie. Und sie lächelt, während sie den Spielern etwas zuflüstert. Die reißen die Augen auf, schütteln ungläubig den Kopf. Dann lächeln sie auch – und sie hören nicht mehr auf.

Die Entscheidung der BPjS, **Counter-Strike** nicht zu indizieren, ist unter dem aktuellen politischen Druck eine sehr mutige. Darin stimmen die Anwesenden überein. Dass sich die Behörde dazu durchringen konnte, scheint vor allem auch am vereinten Einsatz der **Counter-Strike**-Community gelegen zu haben. Jedenfalls merkt Frau Kortländer an: „Es war erstaunlich, wie viele gut begründete E-Mails wir bekommen haben."

Als Rami und Sven auf der Pressekonferenz wieder vor Dutzenden Mikrofonen, Filmkameras und Fotoapparaten sitzen, wirken sie endgültig gelassen. Die Muskeln bleiben locker, die Antworten auch. „Sendet und schreibt, was ihr wollt", denken sie.

Dass Bundesfamilienministerin Bergmann schon am nächsten Tag ankündigen wird, „nach Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes diesen Vorgang nochmals" aufzugreifen, können die beiden nicht wissen.

DANIEL CH. KREISS

Dichtung und **Wahrheit**

Fünf verwunderliche Behauptungen der Medien über das Spiel **Counter-Strike** – Seit' an Seit' mit den Richtigstellungen.



Behauptet wurde ...	Richtig ist ...
... der Attentäter Robert Steinhäuser habe **Counter-Strike** besessen.	... die Polizei hat keinen Hinweis darauf, dass Robert Steinhäuser **Counter-Strike** besessen hat.
... **Counter-Strike** sei ein Ego-Shooter, in dem man Punkte sammle, indem man möglichst viele Gegner abschieße.	... in **Counter-Strike** geht es vorrangig darum, taktische Ziele im Team zu erreichen.
... in **Counter-Strike** müsse man über Leichen gehen, um zu gewinnen.	... Matches in **Counter-Strike** sind zu gewinnen, ohne dass ein Schuss fällt.
... in **Counter-Strike** solle man Zivilisten und Schulmädchen erschießen.	... Figuren, die dieser Beschreibung ähneln, treten im Spiel nur in der Rolle von Geiseln auf. Schadet ein Geiselnehmer einer Geisel, wird er bestraft, kann sogar disqualifiziert werden.
... in **Counter-Strike** könne man Gegnern Körperteile abschießen.	... diese Möglichkeit besteht nicht. Im Gegenteil zählt **Counter-Strike** zu den Action-Spielen, die auf überzogene Gewaltdarstellung verzichten.



VERKÜNDIGUNG Elke Monssen-Engberding gibt offiziell bekannt, dass Counter-Strike nicht indiziert wird. Zu ihrer Rechten: Frau Kortländer, für Rami und Sven die Ansprechpartnerin.

GESCHAFFT Rami und Sven sind erschöpft – aber glücklich: Ihr Hobby ist fürs Erste gerettet.


GROM HELLSCREAM
Der mächtige Anführer des Warsong Clans verfiel dem dunklen Einfluss der Dämonen. Jetzt will er sich und sein Volk von diesem Fluch befreien.
© 2002 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Reign of Chaos ist eine Marke und Blizzard Entertainment und Warcraft sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment in den USA und /oder anderen Ländern. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

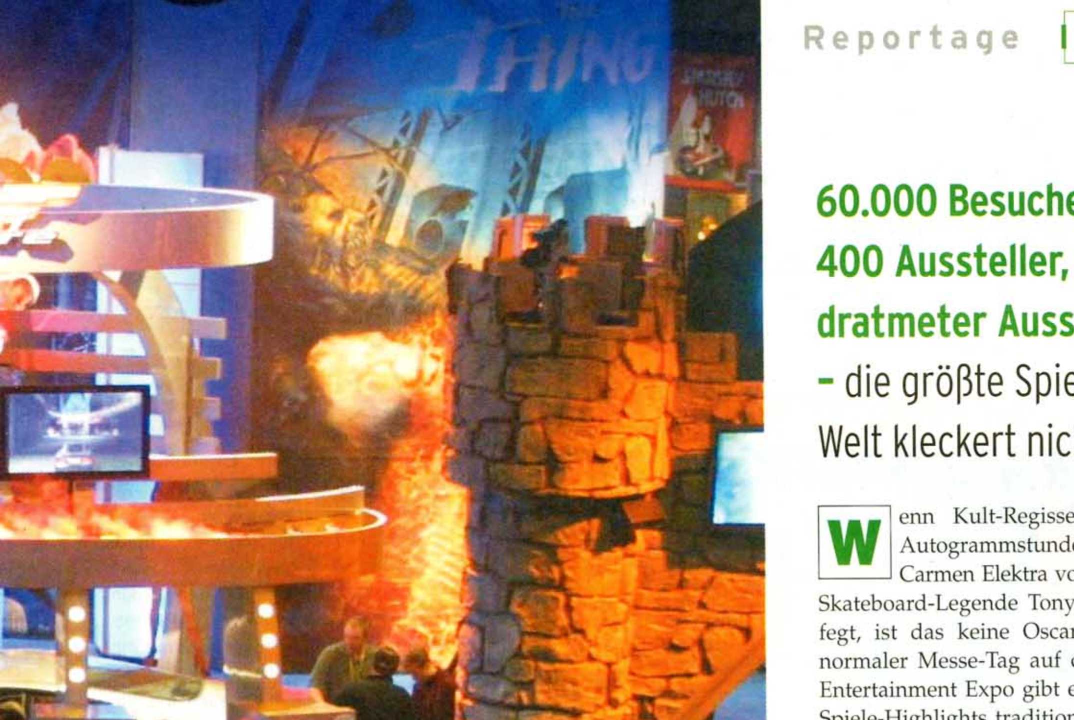


Sehens-würdigkeiten

ATARI IS BACK Zur Wiedereinführung des legendären Labels hatte Infogrames die passenden T-Shirts und Trägerinnen.

MRS. BAYWATCH Carmen Elektra zeigte viel Haut und ein zauberhaftes Lächeln.

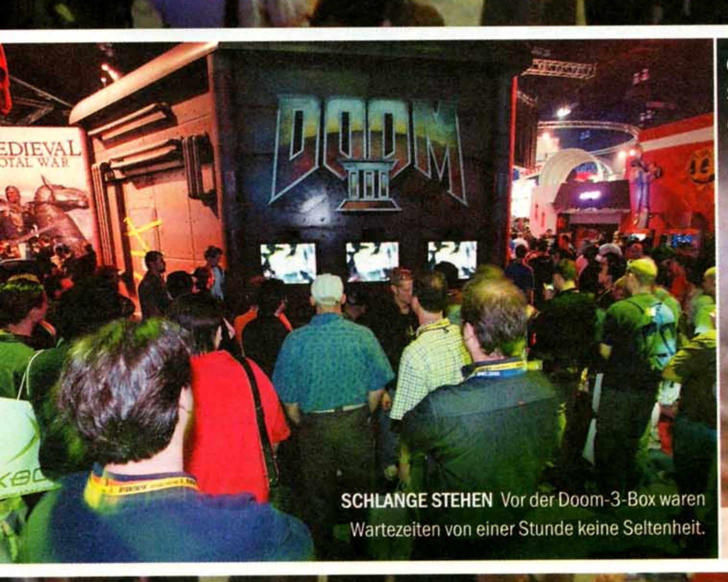
CROSSOVER Garbage war der Main-Act auf der Microsoft-Fete. Und richtig laut.



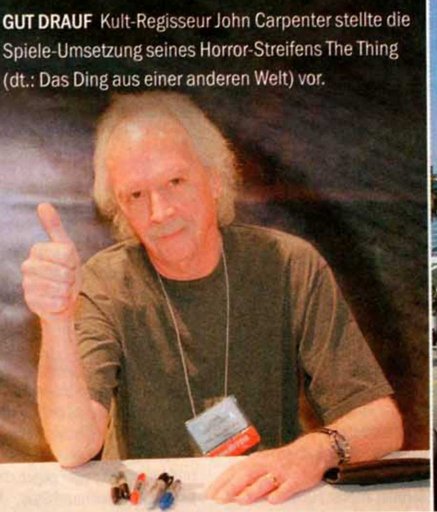
60.000 Besucher, 1.000 Spiele, 400 Aussteller, 50.000 Quadratmeter Ausstellungsfläche – die größte Spiele-Messe der Welt kleckert nicht, sie klotzt.

Wenn Kult-Regisseur John Carpenter eine Autogrammstunde gibt, Baywatch-Schönheit Carmen Elektra vor den Kameras posiert und Skateboard-Legende Tony Hawk über die Halfpipe fegt, ist das keine Oscar-Party, sondern ein ganz normaler Messe-Tag auf der E3. Auf der Electronic Entertainment Expo gibt es neben allen kommenden Spiele-Highlights traditionsgemäß auch eine skurrile Prominenten-Mischung zu bestaunen. Da sieht man schon mal Mr. T durch die Hallen schlendern – und fragt sich unwillkürlich, was der die letzten zehn Jahre eigentlich gemacht hat. Da präsentieren millionenschwere Wrestling-Stars ein neues Bodyslam-Spiel und auf der abendlichen Party wird mal eben die bekannte Crossover-Band Garbage als Main-Act angekündigt. Aber auch wenn es grotesk klingen mag: Die Spiele stehen immer noch im Mittelpunkt. Zwischen Großbildleinwänden, Stand-Babes und coolen Muscle-Cars flimmern ununterbrochen die Monitore. **Doom 3**, **Command & Conquer: Generals**, **Deus Ex 2**, **Star Wars: Galaxies** – alle Top-Titel waren vertreten und wurden in noch nie da gewesener Ausführlichkeit präsentiert; ungeschminkt natürlich. Auch abseits der großen Namen und Serien gab es jede Menge Neuheiten zu sehen. **Spellforce** zum Beispiel, das neue Strategiespiel von **Siedler**-Erfinder Volker Wertich. Oder den Action-Kracher **New World Order** von Wanadoo. Es soll allerdings nicht unerwähnt bleiben, dass das PC-Games-Team auch haufenweise Mittelmäßigkeit gezeigt bekam. **America's Army** ist so ein Fall: Der Ego-Shooter, der von der US-Armee entwickelt wurde, hat trotz vieler Werbe-GIs keine Chance gegen **Unreal 2** und Co. Aus diesem Grund finden Sie auf den folgenden Seiten auch nur die besten Spiele, die aktuellsten Infos und die heißesten Gerüchte direkt aus der Stadt der Engel.

JOCHEN GEBAUER/HARALD WAGNER



SCHLANGE STEHEN Vor der Doom-3-Box waren Wartezeiten von einer Stunde keine Seltenheit.



GUT DRAUF Kult-Regisseur John Carpenter stellte die Spiele-Umsetzung seines Horror-Streifens The Thing (dt.: Das Ding aus einer anderen Welt) vor.



HÖLLE LOS Strenge Sicherheitsvorkehrungen führten zu Schlangen vor der Messehalle.





HIGHLIGHTS

Electronic Entertainment Expo 2002

1. Command & Conquer: Generals





Nachdem Westwood mit **Emperor: Die Schlacht um Dune** und **Alarmstufe Rot 2** zwar genießbare Echtzeit-Kost abgeliefert, aber den einstigen Feinschmeckerruf an **Empire Earth** & Co. verloren hat, verspricht der vierte Teil der legendären **C&C**-Serie die Genre-Gourmets wieder zufrieden zu stellen. Die Probeschlacht auf der E3 überzeugte nicht nur mit der bis dato besten Grafik im Genre und spektakulären Effekten, sondern auch mit abwechslungsreichen, spannenden Skript-Ereignissen. Vor jeder der 27 Schlachten der Einzelspielerkampagne entscheiden Sie sich für einen von drei Generälen, die mit ihren sehr unterschiedlichen Fähigkeiten die Missionen immer wieder anders ablaufen lassen.

Entwickler: Westwood **Termin:** Nov 2002

2. Spellforce



Das Echtzeit-Strategiespiel des **Siedler**-Erfinders Volker Wertich sieht nicht nur dank **Aquanox**-Engine hervorragend aus, sondern verspricht mit dem faszinierenden Mix aus Aufbau-Elementen und Rollenspiel-Helden auch ein völlig neues Spielgefühl.

Entwickler: Phenomic **Termin:** Sep. 2002

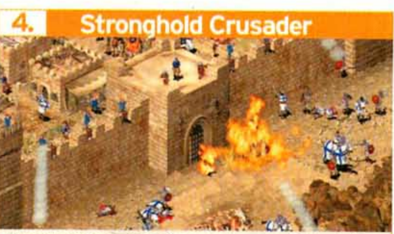
3. Die Sims Online



Endlich finden die sympathischen Computerfamilien ihren Weg ins Internet. Zwar scheint dabei einiges vom Spielgehalt auf der Strecke zu bleiben, doch Liebe, Intrigen, Familienzwiste und das Kontakteknüpfen per Chat-Funktion dürften jeden Fan glücklich machen.

Entwickler: Maxis **Termin:** 2003

4. Stronghold Crusader



Stronghold Crusader poliert vor allem den Mehrspielermodus des Originals auf. Künftig bauen bis zu acht Burgherren Festungswälle und Rüstungsschmieden um die Wette. Solo-Fürsten stehen darüber hinaus vier historische Kreuzritter-Kampagnen offen.

Entwickler: Firefly Studios **Termin:** Spätsommer 2002

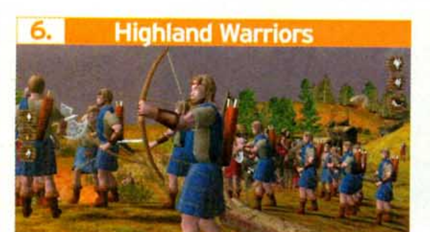
5. Impossible Creatures



Aus mehr als 50 Tierrassen züchten Sie ultimative Kampfmaschinen, die Sie in Echtzeit-Gefechten gegen die Kreaturen Ihrer Widersacher antreten lassen. Vor allem der Mehrspielermodus verspricht ob der vielen Kombinationsmöglichkeiten taktische Tiefe.

Entwickler: Relic Ent. **Termin:** Frühjahr 2003

6. Highland Warriors



Data Beckers Echtzeit-Strategiespiel glänzt dank 3D-Terrain mit hohem taktischen Nährwert und gekonnt in Szene gesetzten Massenschlachten, ist dabei aber einfach zu steuern. Die **Braveheart**-Atmosphäre lässt Cineastenherzen höher schlagen.

Entwickler: Soft Enterprises **Termin:** Herbst 2002

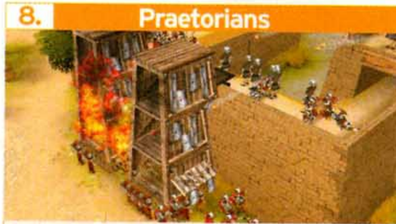
7. Sim City 4



Der vierte Teil der berühmten Bürgermeistersimulation ist kein bloßer 3D-Aufguss, sondern verfeinert das Spielprinzip mit stark erweiterten Eingriffsmöglichkeiten. So managen Sie verschiedene Stadtteile individuell und haben direkten Einfluss auf das Leben Ihrer Bürger.

Entwickler: Maxis **Termin:** Winter 2002

8. Praetorians



Vom Taktikspiel der **Commandos**-Macher gab es auf der E3 zwar kaum Neues zu sehen, aber einiges zu hören. So sind die spanischen Pyro Studios derzeit dabei, die Steuerung der Echtzeit-Schlachten zu vereinfachen und neue Szenarios zu basteln.

Entwickler: Pyro Studios **Termin:** Winter 2002

9. Black & White 2



Weg vom Tamagotchi-Image, hin zu mehr Strategie will Peter Molyneux mit dem Nachfolger des Götterspiels. Die Dorfbewohner werden wehrhafter: Sie errichten Stadtmauern und Wachtürme, bekriegen sich untereinander und begehren sogar gegen die Kreaturen auf.

Entwickler: Lionhead Stud. **Termin:** Noch nicht bekannt

10. Beach Life



Beach Life macht Sie zum Herren über ein Ferienparadies. Mit Restaurants, Hotels und Pools locken Sie Touristen in Ihr Reich. Bierernst sind in der Wirtschaftssimulation höchstens die Alkoholpreise der Strandbars, ansonsten betrachtet **Beach Life** das Thema Urlaub mit einem Augenzwinkern.

Entwickler: Deep Red **Termin:** Sommer 2002

STRATEGIE

Strategie I Taktik I Managerspiele

Mit Tiefe in den Massenmarkt

Räumliche Tiefe, wenige starke Helden und mystische Gestalten scheinen das allgemeine Erfolgsrezept zu sein. Zahllose Strategietitel mischen diese Zutaten zusammen.

Die Echtzeit-Strategie ist nun endgültig dreidimensional: Nachdem selbst hartnäckige 2D-Verfechter wie die Ensemble Studios, Blizzard und Westwood mit **Age of Mythology**, **Warcraft 3** und **Command & Conquer: Generals** räumliche Variationen ihrer bisher flachen Spiele präsentierten, traute sich weit und breit kein prominenter Anbieter mehr mit 2D-Spielen auf die Messe. Anstelle von Massenschlachten setzen die Spieldesigner auf kampfstarke Gottheiten, Helden beziehungsweise Generäle. Auch **Siedler**-Erfinder Volker Wertich arbeitet mit seiner Spieleschmiede Phenomic an einem Erstlingswerk mit ähnlichem Schwerpunkt – und großen Chancen, auch international ganz vorne mitzumischen. Allenfalls die Aufbau-Strategie-Macher bleiben ihren 2D-Detail-Welten treu – auch mit dem Hintergedanken, nicht die treuen Fans mit schwachbrüstigen PCs zu vergraulen. Die Favoriten für dieses Jahr heißen **Rollercoaster Tycoon 2**, **Stronghold Crusader**, **Beach Life**, **Sim City 4** und natürlich **Anno 1503**. Auf dieser E3 wurde das Kampfsystem des **Anno 1602**-Nachfolgers gezeigt, das sich im Grunde an Echtzeit-Strategiespielen orientiert. Absolut nichts Neues gab es hingegen von dem Microsoft-Titel **Rise of Nations**. Noch immer werkeln die Mannen um **Alpha Centauri**-Macher Brian Reynolds an der Spielbalance des epischen Echtzeit-**Civilization**. In noch ganz weiter Ferne befindet sich **The Movies** von Peter Molyneux. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines Filmproduzenten, der seine Firma aus den Zwanzigerjahren in die Neuzeit führen muss.

PRÄTORIANER Die Pyro Studios wollen mir Praetorians ein zweites Standbein aufbauen. Ihr Commandos 3 ist noch in weiter Ferne.

Weitere Highlights

Age of Mythology ist beinahe fertig. Derzeit balancieren die Mannen um Ensemble-Stardesigner Bruce Shelley die Truppen für faire Mehrspielermatches aus. +++ Von Warcraft 3 gab es nichts Neues zu sehen. Blizzard hatte sein Pulver bereits auf der Europa-Tournee Anfang Mai verschossen. Die letzten Infos vor dem großen Testbericht in der nächsten Ausgabe erfahren Sie in unserem Vorschauvideo auf CD und DVD. +++ Enttäuschung am Messestand von Rollercoaster Tycoon 2: Die Fortsetzung der Freizeitpark-Sim bringt nur wenig neue Features. +++ Lords of the Realm 3 hat mit den Vorgängern nicht mehr viel gemein: Comic-Stil und Simpel-Steuerung deuten in Richtung Aufbaustrategie. Die Entwickler versprechen aber komplexe Massenschlachten. +++ Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen soll den Fans des Echtzeit-Primus im Herbst das Weltraum-Zeitalter mit neuen Einheiten und drei frischen Kampagnen bringen.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten.

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	30%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie	Okt. 2002	EA Games
2	23%	**Warcraft 3**	Echtzeit-Strategie	Juli 2002	Vivendi Universal
3	14%	**C&C: Generals**	Echtzeit-Strategie	Nov. 2002	Electronic Arts
4	9%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie	Sep. 2002	Microsoft
5	6%	**Anstoß 4**	Wirtschaftssimulation	Aug. 2002	Ascaron
6	5%	**Commandos 3**	Echtzeit-Taktik	Noch nicht bekannt	Eidos
7	4%	**Republic**	Wirtschaftssimulation	Sep. 2002	Eidos
8	3%	**Port Royale**	Wirtschaftssimulation	Juni 2002	Bigben Interactive
9	3%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie	August 2002	Infogrames
10	3%	**Der Industriegigant 2**	Wirtschaftssimulation	Juni 2002	Jowood

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Command & Co

Gescriptete Missionen, 3D-Terrain und Grafik-Effekte, die live noch besser aussehen als auf den Screenshots – Generals ist für C&C-Verhältnisse revolutionär.

Westwood arbeitet mit allen Kniffen. Da werden auch schon mal Screenshots veröffentlicht, die beeindruckende, aber nie wirklich entwickelte Grafik-Features zeigen. So geschehen bei **Tiberian Sun**. Kein Wunder also, dass sich viele Besucher der E3 selbst ein Bild des neuen **Command & Conquer** machen wollten und die Schlange vor dem abgeschotteten **Generals**-Präsentationsraum zu den längsten der Messe gehörte. Der Messe-Pass mit PC-Games-Aufschrift wird aber auch hier gern gesehen und so konnten wir uns ohne Wartezeit davon überzeugen, dass **Generals** wirklich so gut ist, wie es aussieht. Drei Parteien kämpfen im Jahr 2020 um die Macht und ums Überleben. Während sich die Hightech-USA und das chinesische Millionen-Heer um den Supermacht-Status prügeln, funkt die auf Guerilla-Taktiken spezialisierte GLA ständig dazwischen und entwickelt sich zu einer ernst zu nehmenden Bedrohung. Die Kampagne von **Generals** umfasst 27 Missionen und eine lineare Storyline, die Sie im Laufe des Spiels alle drei Konflikt-Seiten übernehmen lässt. Bevor ein Einsatz beginnt, dürfen Sie aus je drei Generälen den passenden Anführer wählen und damit die grobe Marschrichtung festlegen. Wer in Diensten der USA auf den NATO-Panzerchef zurückgreift, kann Fahrzeuge schneller und billiger produzieren, der chinesische Geheimpolizei-General hilft hingegen beim Aufspüren und der Festnahme von versteckten gegnerischen Einheiten. Das Finde-und-zerstöre-Gegner-Prinzip der Vorgänger

VERFALLSDATUM ERREICHT Gebäude werden in mehreren Phasen zerstört. Erst raucht's, dann brennt's, später kracht's und irgendwann verschwindet's.

DREIDIMENSIONAL Das 3D-Terrain wird voll ausgenutzt. Anhöhen sind wichtige taktische Punkte, die man unbedingt halten sollte.

NIX GEFAKED So sieht Generals wirklich aus. Realistische Explosionen und umstürzende Türme sind nur zwei von vielen beeindruckenden Effekten.



musste gescripteten Missionen weichen. Ein Beispiel-Einsatz verdeutlicht, wie abwechslungsreich sich **Generals** spielt: Ein kleines Fischerdorf wird von der GLA zum nächsten Eroberungsziel auserkoren und die USA und China eilen den bedrängten Einwohnern zu Hilfe. Während sich die amerikanischen Panzer an den gut befestigten GLA-Vorposten die Zähne ausbeißen, schicken die Chinesen einen ganzen Tross von Fußsoldaten in die Schlacht. Den derart unter Druck geratenen Stellungen gibt schließlich ein US-Bomberangriff den Rest. Das Problem: Ein Terrorist kann fliehen und sprengt den örtlichen Staudamm. So viel zum Thema Fischerdorf. Die USA sind davon wenig begeistert, finden, dass genug genug ist, und jagen die GLA-Basis der Einfachheit halber mit einem Atomsprengkopf in die Luft. Mission gewonnen. Während der Gefechte zündet **Generals** ein filmreifes Effekte-Feuerwerk. Dank der Sage-Engine explodiert, brennt und zerbirst es so realistisch und beeindruckend wie noch nie. Steppt der Bär richtig, schaltet die Kamera hin und wieder auf Zeitlupe – Coolness-Faktor: **Matrix**-tauglich. Der Multiplayer-Modus steht ganz im Zeichen der Einheiten-Vielfalt. Mehr als 80 unterschiedliche Truppenarten wollen bis zum Release noch ausbalanciert werden; keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, dass die Generäle dem Ganzen eine neue taktische Dimension verleihen. Helden-Einheiten im Stil von Tanya und Yuri gibt's übrigens auch – genauere Angaben stehen dazu leider noch aus.

ERSTEINDRUCK

Meine Güte, sieht das geil aus. Sorry wegen der umgangssprachlichen Wortwahl, aber genau dieser Satz schoss mir durch den Kopf, als ich Generals in Action gesehen habe. Skeptisch bin ich nur noch im Hinblick auf die Missionen: Dass die sich alle so abwechslungsreich spielen wie der coole Staudamm-Einsatz, muss Westwood erst noch unter Beweis stellen. JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Westwood
Anbieter	Electronic Arts
Termin	November 2002



BRENZLIG Die Chinesen sind leicht pyromanisch veranlagt. Fast alle Einheiten greifen auf die eine oder andere Art und Weise auf Feuer zurück.



SCHLUSS MIT LUSTIG Atomraketen sind das letzte Mittel zur Konflikt-Lösung. Danach gibt's einfach niemanden mehr, mit dem man Konflikte führen könnte.


FEUERREGEN Die Krass-Engine ermöglicht die flüssige Darstellung solcher Lichteffekte.


GROSSE AUFGABE Dieser Riese versperrt den Zugang zum Nachbartal.


MAGIERTREFFEN Die magisch begabten Einheiten setzen ihre Fähigkeiten auf Wunsch selbstständig ein.


STÄDTEBAU Die Siedlungen in Spellforce bleiben recht überschaubar. Gigantische Städte wie in Die Siedler wird es nicht geben.

Spellforce

Mit einer sehenswerten Kombination aus Fantasy, Rollenspiel und Echtzeit-Strategie dürfte **Siedler-Erfinder Volker Wertich bald seine eigene Erfolgsgeschichte fortsetzen können.**

Spielbarkeit steht für Volker Wertich an erster Stelle. Bereits die komplexen Aufbau-Strategiespiele **Siedler** und **Siedler 2** sprachen weniger den Ökonomen als den Eroberer an, **Spellforce** soll noch einen Schritt weiter in diese Richtung gehen. Nur eine einzige Spielfigur ist Grundstock für das Volk, mit dem der Spieler dunkle Mächte, Untote und feindliche Siedlungen bekämpfen wird. An magischen Monumenten beschwört er Arbeiter in das Reich der Lebenden und kann diese sodann Ressourcen sammeln oder Siedlungen bauen lassen. Die Infrastruktur wird vergleichsweise schlicht aufgebaut sein: Im Gegensatz zu den Siedlern, wo für die Herstellung eines Brotes Bauernhöfe, Brunnen und Bäcker einen Rohstoffkreislauf bildeten, wird **Spellforce** nur eine Brotplantage benötigen.

Die gesparte Zeit wird der Spieler in den Aufbau seiner Armee investieren. An weiteren Monumenten kann er mittelalterlich wirkende Fußtruppen heraufbeschwören, aber auch magisch versierte Helden und gigantische Monster. Die Kämpfe mit den Wolfsrudeln, Barbaren und ebenbürtigen Magiern laufen nach dem herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Prinzip ab – solange keine Magie im Spiel ist. Denn anstatt zuerst einen eigenen Magier anzuwählen, anschließend einen Spruch und zuletzt das Ziel, klickt der Spieler einfach auf das Ziel des geplanten Zauberspruchs. Das daraufhin erscheinende Menü gibt eine Auswahl der sinnvollsten Zaubersprüche, die von den in der Nähe befindlichen Einheiten ausgeführt werden können. Auf diese Weise können die Schlachten sehr schnell ablaufen, außerdem behält man selbst im ärgsten Getümmel den Überblick. An der Hauptfigur zeigt sich der Rollenspielaspekt von **Spellforce**. Mit zunehmender Erfahrung verbessert sie ihre Fertigkeiten wie Zaubern oder Schwertkampf und steigt gelegentlich einen Level auf. Je höher dieser Level ist, desto stärkere Zaubersprüche und Waffen werden ihr zur Verfügung stehen.

All dies wird mit der Krass-Engine in Szene gesetzt, die bereits beim Unterwasser-Shooter **Aquanox** für spektakuläre Grafiken gesorgt hat. In **Spellforce** erlaubt sie von einer nahezu isometrischen Vogelperspektive bis zur Helden-Schulterkamera sämtliche Zwischenstufen, eine Automatik wird dabei stets für bestmögliche Übersicht sorgen.

ERSTEINDRUCK

Die Kombination von Fantasy, Helden, Rollenspiel und Echtzeit-Strategie ist derzeit schwer in Mode. Die auf der E3 gezeigte Version lässt darauf schließen, dass diese Themen hier erstmals in einer spielerisch wirklich handhabbaren Form verknüpft werden. HARALD WAGNER

Entwickler .... Phenomic
Anbieter .... Jowood
Termin .... September 2002



The Movies



ALLES FASSADE Der Set im Überblick. Ob Sie später frei zoomen und drehen dürfen, steht bislang noch nicht fest.



HÄNDE HOCH Wer den Revolverhelden schießen lässt, wird gleichzeitig die Altersfreigabe des Films in die Höhe treiben.

Etwas, das noch nie da gewesen ist, produzieren die Lionhead Studios unter der Aufsicht von Peter Molyneux: eine Filmstudio-Simulation.

In **The Movies** sind Sie Filmproduzent, -regisseur und -studiobetreiber gleichzeitig. Zeitlich ist das Aufbau-Strategiespiel im Hollywood der 20er-Jahre angesiedelt; einem Jahrgang, in dem Filme noch in den Kinderschuhen steckten.

Der Weg zum Ruhm umfasst viele Arbeitsschritte: Sie brauchen ein Studio, Kulissen, Drehbücher, Schauspieler und Organisationstalent. Das Studio errichten Sie, als würden Sie **Theme Park** spielen. Schminkräume, Garderoben oder Bühnenbilder entstehen per Mausklick auf isometrischem Grund. Abhängig davon, welchen Film Sie drehen, bauen Sie Pappsalons für einen Western oder bunte Computerattrappen für Science-Fiction. Feinheiten bestimmen Sie später: Zutaten wie Romantik, Action oder Komplexität legen Sie per Schieberegler in Echtzeit fest. Einen Cowboy, der friedlich am Kneipentisch sitzt, lassen Sie beispielsweise aufspringen und die Kanonen zücken – oder die Bardame küssen. Stolz erzählt Peter Molyneux von diesem Einfall: „Wer den Erotik-Regler bis zum Anschlag schiebt, erzeugt eine Sexszene." Das wäre im Spiel vorerst keine gute Idee. Denn erst in den 60er-Jahren hat sich das Kino von seiner Prüderie gelöst, vorher würde Nacktheit entsetzte Reaktionen statt voller Kassen hervorrufen. Zuschauer wollen den richtigen Film zur richtigen Zeit mit den richtigen Schauspielern. Wer Romanzen mit Action-Helden besetzt, macht beispielsweise kein gutes Geschäft. Filme im Spiel dauern durchschnittlich 20 Sekunden. Allerdings sei es laut Molyneux kein Problem, einen richtigen 90-Minüter abzudrehen. Den dürfen Sie übrigens auch speichern und anschließend Ihren Freunden vorführen.

Doch das ist nur Spielerei. Es geht ums knallharte Geschäft: Profit ist das A und O. Sets gestalten Sie so, dass sie für mehrere Filme taugen. Das spart Geld. Wer zu weit geht, fliegt beim Publikum aber auf: Wenn sich die Kulissen über einen längeren Zeitraum hinweg zu sehr ähneln, wandern die Zuschauer zur Konkurrenz ab. Die produziert ebenfalls, was das Zeug hält – und stiehlt so Marktanteile. Dem lässt sich entgegenwirken, indem Sie später die Geschäftsgegner einfach aufkaufen.

ERSTEINDRUCK

*Hoffentlich haut die Umsetzung hin, denn die Idee finde ich sensationell gut: Nur wenn die Filme abwechslungsreich, witzig und spannend werden, wird sich **The Movies** vom Aufbau-Strategie-Einerlei abheben.* THOMAS WEISS

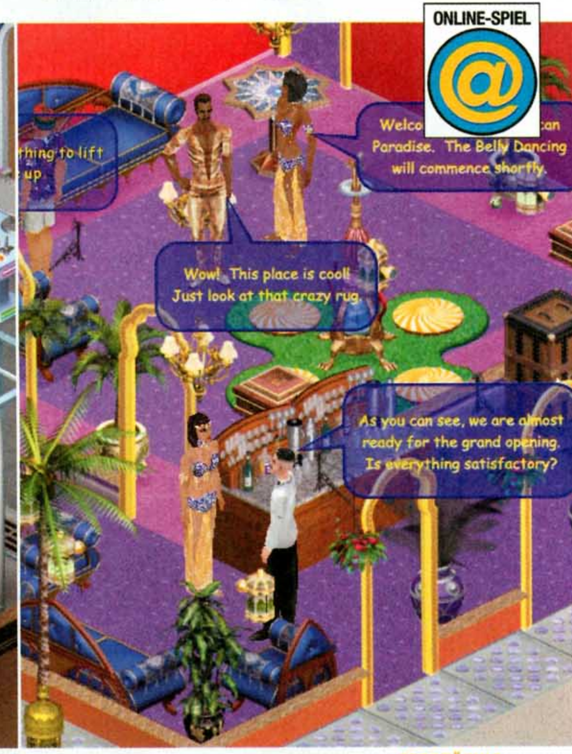
Entwickler .... Lionhead Studios
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Ende 2002

Die Sims Online

ONLINE-SPIEL



ABGEDREHT Coole neue Einrichtungs-Sets – wie dieses Science-Fiction-Ambiente – gibt es en masse. Ein Alien-Skin ist übrigens ebenfalls enthalten.



GESPRÄCHIG Plaudern können Sie im Gegensatz zum Originalspiel nun direkt und per Texteingabe.

Das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten entdeckt das Internet. **Sims Online: Spaß für Monate oder aufgeblähtes Chat-Tool?**

Wussten Sie schon, dass fünfzehn Prozent der sechs Millionen Käufer von **Die Sims** weiblich sind? Das macht insgesamt 900.000 **Sims**-Spielerinnen. Und wenn wir einfach mal annehmen, das Spiel habe den meisten Käuferinnen gefallen und sie würden auch die Online-Variante erwerben: Welches andere Spiel im männerdominierten PC-Spiele-Sektor bietet denn 900.000 Möglichkeiten, die eigene Traumfrau kennen zu lernen? **Everquest** sicher nicht.

Sims Online ist eine konsequente Weiterentwicklung des erfolgreichen Spielprinzips. An den Grundlagen hat sich nichts geändert: Sie erstellen sich einen Sim und legen dabei Aussehen, Klamotten und fundamentale Eigenschaften wie Kontaktfreudigkeit fest. Danach beziehen Sie ein Haus – jetzt selbstverständlich online. Zu diesem Zweck stellt Maxis eine riesige Internet-Metropole zur Verfügung. Wessen Haus auf der Übersichtskarte leuchtet, dessen Bewohner ist gerade online. Und wer online ist, der kann eine Menge Sachen machen, die er in **Die Sims** nicht machen konnte. Mit den Sims von anderen Spielern essen, flirten, streiten und unzählige neue Gesten ausprobieren zum Beispiel. Oder eine Kneipe eröffnen. Oder dem Nachbarn das coole Sofa abkaufen. Um die Interaktion zwischen den Spielern zu maximieren, haben die Entwickler jedes erdenkliche Chat-Feature eingebaut. Der einfache Smalltalk findet in Sprechblasen über den Köpfen der Sims statt. Persönliche Nachrichten verschicken Sie mit dem integrierten Messaging-System – funktioniert genauso einfach wie ICQ. Natürlich wieder mit von der Partie: das Architektur-Tool für den Bau des individuellen Domizils. Viele neue Einrichtungsgegenstände, Tapeten und Böden sollen jedes Haus zu einer einzigartigen Bleibe machen. Wenn Sie wollen, können Sie Ihren Freunden übrigens auch einen Schlüssel aushändigen, dürfen sich dann aber nicht wundern, wenn die ganze Bande in Ihrer Abwesenheit das Wohnzimmer demoliert hat. In den USA erscheint **Sims Online** bereits im Spätsommer, deutsche Spieler müssen sich noch bis 2003 gedulden – Electronic Arts will das Spiel auf jeden Fall in Europa anbieten, kann bislang aber noch kein genaues Datum nennen. Auch in Sachen Kosten hält man sich bei EA bedeckt; vermutlich wird sich **Sims Online** aber in den Preis-Regionen der Online-Rollenspiele – also rund 10 Euro pro Monat – bewegen.



STATTLICH Die bekannte SimLane ist ordentlich gewachsen. Wenn ein Haus leuchtet, ist der Bewohner gerade online.

ERSTEINDRUCK

Und wieder einmal ist das Balancing entscheidend: Der aufgebohrte Wirtschafts-Aspekt gefällt mir gut, bringt aber die Gefahr mit sich, dass man zu schnell alles gekauft und gesehen hat. Aber was soll's – eine eigene Kneipe wollte ich schon immer aufmachen. Und wenn das Spiel nach ein paar Wochen langweilig wird, habe ich immer noch das stylischste Chat-Programm überhaupt. JOCHEN GEBAUER

Entwickler	Maxis
Anbieter	Electronic Arts
Termin	2003

Glanzparade: Sportliche Leistung, Super-Speed. Dell™ Dimension™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2.53 GHz.

LPP Dialog

NEU

Gleich mitbestellen:
15" TFT Display
151FP
Aufpreis
nur 579 €

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 1.80 GHz – max 2.53 GHz
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- 64 MB Nvidia Geforce4 Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk

TOP-ANGEBOT

Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

999 €

Systempreis ohne TFT Display. Angebot siehe nächste Seite.

inkl. 100€ Online-Sparvorteil
Finanzierung schon ab **32,85€** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

1. Platz in der Kategorie PC-Systeme „Produkt des Jahres 2001/2002", PC Magazin

Beim Computer ist es ähnlich wie beim Fußball. Mit der größten Power kommt man schneller zum Sieg. Deshalb bekommen Sie den brandneuen Dell™ Dimension™ 4500 nicht nur zu absolut fairen Preisen, sondern auch mit jeder Menge Leistung. Denn die schnellen Intel® Pentium® 4 Prozessoren mit bis zu 2.53 GHz liefern Ihnen die Performance genau da, wo Sie sie am meisten brauchen. Für siegreiche Unterstützung sorgt der Intel® 845 Chipsatz mit extra antrittsstarkem 533 MHz Prozessor Side Bus – und die weltmeisterliche 3D-Darstellung der optionalen Nvidia Geforce4 Ti4600 High-End-Grafikkarte mit nfiniteFX™ II Engine. Also: Setzen Sie beim Kauf Ihres neuen Desktops auf das erfolgreiche Team – und bestellen Sie per Telefon direkt beim weltweit größten Computer-Hersteller. Oder stellen Sie sich Ihr Dream-Team selbst zusammen – unter: www.dell.de

Microsoft® Windows® XP Professional (OEM)
- Das optimale Desktop Betriebssystem für Unternehmen
- Erhöhte Produktivität und einfache Bedienbarkeit
- System Ressourcen werden effizienter verwaltet
- Wireless-Networking und Fernzugriff auf den eigenen Windows-Desktop in der Firma

Aufpreis zu Microsoft® Windows® XP Home nur 90 €

Microsoft® Office XP SB (OEM)
- Das Standardpaket für den Einzelanwender von heute.
- Ermöglicht eine optimale Integration aller Anwendungen.
- MS Office XP Standard enthält die zentralen MS Office XP-Programme: MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS PowerPoint®.

Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 232 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert.

Microsoft® Office XP Professional (OEM)
- Die umfassende Lösung für professionelle Büro- und Team-Arbeit.
- Zusätzlich zu den Kernprogrammen von Office XP - MS Word, MS Excel, MS Outlook® und MS PowerPoint® - enthält MS Office XP Professional MS Access 2002, die MS Office XP-Datenbanklösung, mit der Benutzer ihre Daten speichern, abrufen und analysieren können.

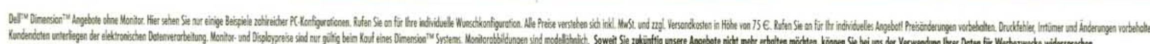
Aufpreis zu Microsoft® Works 6.0 nur 406 €.
Bei Online-Bestellung um 100 € reduziert.



Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!





Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich. **Soweit Sie zukünftig unsere Angebote nicht mehr erhalten möchten, können Sie bei uns der Verwendung Ihrer Daten für Werbezwecke widersprechen.**

** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

[1] **Effektiver Jahreszins nur 11,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**

[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.



HIGHLIGHTS

Electronic Entertainment Expo 2002

1. Doom 3





Mit **Doom 3** besinnt sich id Software seiner Wurzeln und entwickelt wieder einmal den grafisch aufwendigsten Ego-Shooter der Softwaregeschichte. Das Spielgefühl erinnert an den Vorvorgänger und auch die Gestaltung der relativ kleinen Levels lässt an den Urahn denken. Bump-Mapping, T&L, zigtausende Polygone pro Spielfigur – **Doom 3** war mit Sicherheit das technisch spektakulärste Spiel der diesjährigen E3. Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt: In einer Forschungsstation treiben seltsame Monster ihr Unwesen und verwandeln Menschen in aggressive Zombies. Klar, dass der Spieler diese mit seinem äußerst umfangreichen Waffenarsenal unschädlich machen muss.

Entwickler: id Software **Termin:** November 2002

2. Deus Ex 2: Invisible War



Von der zugrunde liegenden **Unreal**-Engine blieb kaum noch etwas übrig, das Physik-System wurde komplett ersetzt. Die technischen Finessen sind aber nur Nebenfeatures dieses Action-Adventures, das man sowohl als Draufgänger als auch als Taktiker spielen kann.

Entwickler: Ion Storm **Termin:** Februar 2003

3. Unreal 2

Unreal 2 soll noch weitaus storylastiger als der Vorgänger werden, aber dennoch den typischen Shooter-Spieler erfreuen. Videos vor, während und nach den Einsätzen erzählen die Geschichte eines gigantischen Lebewesens, das etlichen üblen Gestalten als Unterschlupf dient.

Entwickler: Legend **Termin:** September 2002

4. James Bond 007: Nightfire



Ganz nah am Film: Original-Charaktere, exotische Schauplätze, skurrile High-Tech-Waffen, orchestrale Musik. Mit Ausnahme der Verfolgungsjagden bietet **Nightfire** alles, was zu einem echten Agentenfilm gehört. James Bond holt sich den Titel von Kate Archer zurück.

Entwickler: Gearbox **Termin:** Dezember 2002

5. Freelancer



Der seit Jahren erwartete **Wing Commander**-Erbe wird tatsächlich erscheinen! Mit seiner innovativen Maussteuerung und der optionalen freien Kamera kann die Action-Handels-Abenteuer-Simulation auch als spielhallenartiges Ballerspiel missbraucht werden.

Entwickler: Microsoft **Termin:** November 2002

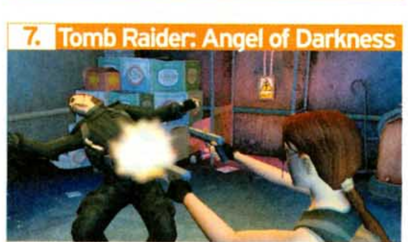
6. No One Lives Forever 2



Kate Archer wird erwachsen: Der zweite Teil des Agenten-Spiels nimmt sich weitaus ernster als sein Vorgänger, was einerseits weniger Atmosphäre, andererseits aber mehr Waffen, härtere Einsätze und einen kooperativen Mehrspielermodus mit sich bringt.

Entwickler: Monolith **Termin:** Herbst 2002

7. Tomb Raider: Angel of Darkness



In **The Angel of Darkness** zeigt sich Lara Croft erstmals von ihrer dunklen Seite. Die geheimnisvolle Schönheit kämpft nun auch mit unfairen Mitteln; ihre Gegner sind allerdings bedeutend zahlreicher und gefährlicher geworden. Endlich neuer Schwung im Hause Croft.

Entwickler: Core Design **Termin:** November 2002

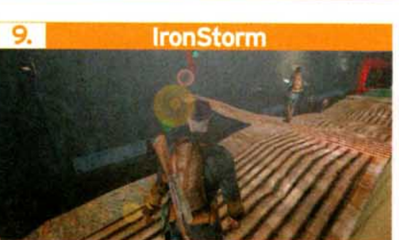
8. New World Order



Eine der Überraschungen der E3: Ein bislang noch völlig unbekannter Entwickler stellt einen sehenswerten **Counter-Strike**-Nachfolger auf die Beine. Kraft und Ausdauer sinken durch Belastung oder Verletzung, ein Rang-System erlaubt den Zugang zu mächtigeren Waffen.

Entwickler: Termite Games **Termin:** Juli 2002

9. IronStorm



In einer fiktiven Welt ist der Erste Weltkrieg 1964 immer noch nicht zu Ende. In dieser düsteren, zerstörten Welt muss der Spieler den Bau der ersten Wasserstoffbombe verhindern. Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.

Entwickler: 4x Studio **Termin:** September 2002

10. Indiana Jones 6



Neben zehn neuen Schauplätzen gibt es nur eine einzige wichtige, dafür aber sehr spaßige Neuerung in dem Action-Adventure **The Emperor's Throne**: den Faustkampf. Wie in den Filmen prügelt und tritt sich Indiana Jones nun durch Tempelanlagen, Schlösser und Höhlen.

Entwickler: Lucas Arts **Termin:** Herbst 2002

An den Grenzen des Machbaren

Legends großzügige Lizenzierungspolitik sorgt für eine wahre Flut von Action-Spielen. Selbst bislang unbedeutende Teams präsentierten sehenswerte Shooter. **Spielerische Inhalte boten aber vor allem die üblichen Verdächtigen.**

GUT IN FORM Lara Croft ist nach ihrer jüngsten Formschwäche als Angel of Darkness stärker und agiler als je zuvor.

Sicherheit, Militäreinsätze und der Krieg gegen den Terror sind derzeit die Top-Themen in den amerikanischen Medien. Kein Wunder, dass auch die Spieledesigner von dieser „Mode-Erscheinung" erfasst werden und eine ungeahnte Anzahl an Shootern entwickeln – sogar die U.S. Army hat ein eigenes Spiel vorgestellt. Grundlage vieler Produktionen ist die aktuelle **Unreal**-Engine, die beispielsweise in **Unreal 2, Unreal Tournament 2003, Deus Ex 2** oder **Strident** für die Grafik samt bislang ungesehenen Lichteffekten und animierten Texturen sorgt. Dass Eigenentwicklungen noch nicht aus der Mode sind, beweist das französische 4X Studio mit **IronStorm**: Dank eigener Engine kann dieser historisch-futuristische Shooter die komplette Bewaffnung zeigen, welche die jeweilige Spielfigur am Körper trägt. Ein Trend, der sich in den letzten Jahren abzuzeichnen begann, ist nun zum Standard geworden: der Shooter für Denker. Ob nun **Deus Ex 2, No One Lives Forever 2, James Bond** oder **The Thing**, die meisten Ego- und Team-Shooter schicken den Spieler auch auf Aufklärungs- und Sabotagemissionen. Nur einer der Begründer des Genres sträubt sich hartnäckig gegen diesen Trend – **Doom 3** wird auf alles verzichten, was den Spielfluss hemmen könnte. Stattdessen wird geballert, bis die Knarren glühen. Oder aber die Grafikkarte, denn id Software zieht sämtliche Register der Programmierkunst, um ein für unmöglich gehaltenes Grafikmeisterwerk auf den Monitor zu zaubern. Abseits der 3D-Shooter sieht es recht mager aus: **Freelancer** ist die letzte verbliebene Weltraum-Simulation, **Yager** die einzig sehenswerte Sci-Fi-Flugsimulation. Und aus der Masse der Action-Adventures erheben sich lediglich Indiana Jones, Lara Croft und Rayman, der sich wohl endgültig von seinen Jump&Run-Wurzeln gelöst hat.

Weitere Highlights

In Starsky & Hutch von Empire werden gleichzeitig Verfolgungsjagden gefahren und Verbrecher-Autos beschossen – auf Wunsch mit Lightgun. +++ Unreal Tournament 2003 wird das einzige mehrspielerfähige Programm der Unreal-Reihe. +++ Ubi Softs Taktik-Shooter Raven Shield macht mit Herzschlag-Detektoren und Wärmebildkameras die Rainbow-Six-Reihe noch taktischer. +++ Die Sci-Fi-Action-Simulation Yager sieht atemberaubend aus – wie bereits letztes Jahr. Noch in diesem Winter will THQ das Spiel endlich veröffentlichen. +++ Lock On, Ubi Softs Flanker-Nachfolger, wird acht Flugzeugtypen und eine statische Kampagne bieten. +++ John Carpenters Film „Das Ding aus einer anderen Welt" ist die Vorlage von Sierras gleichnamigem Horror-Action-Spiel, in dem der Spieler nie weiß, welcher Figur er trauen darf. +++ Um realitätsnahe Levels für den rollenspielähnlichen Shooter STALKER gestalten zu können, besuchten die Entwickler eigens das radioaktiv verseuchte Gebiet um Tschernobyl.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	21%	Grand Theft Auto 3	Action-Mix I 24. Mai 2002	Take 2
2	16%	Unreal Tournament 2003	Multiplayer-Shooter I August 2002	Infogrames
3	11%	Deus Ex 2	Action-Adventure I Februar 2003	Eidos
4	11%	CS: Condition Zero	Taktik-Shooter I Sept. 2002	Vivendi Universal
5	10%	Unreal 2	Ego-Shooter I September 2002	Infogrames
6	8%	Mafia	Action-Mix I August 2002	Take 2
7	7%	Halo	Ego-Shooter I Noch nicht bekannt	Microsoft
8	6%	Doom 3	Ego-Shooter I November 2002	Activision
9	6%	Freelancer	SciFi-Action I November 2002	Microsoft
10	5%	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter I Noch nicht bekannt	Take 2

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



MAHLZEIT Das teilweise mechanische Monster wird diesem Gefallenen gleich die Innereien entfernen. Die Blutspuren werden in Echtzeit berechnet.

GEISTERBAHN Dank der geschickt platzierten Beleuchtung wirken diese Zombies weitaus gespenstischer als bei grellem Licht.

Doom 3

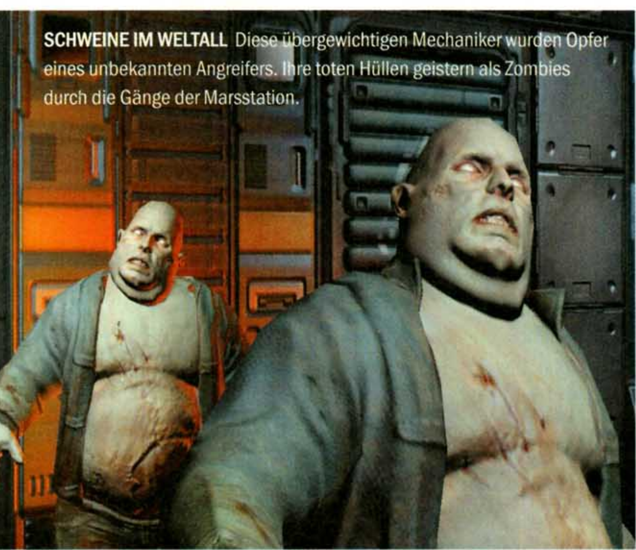
Weil die Unreal-Engine so oft lizenziert wird, brillierte fast jeder Ego-Shooter auf der E3 mit modernster Grafik. Mit Doom 3 schaffte es id Software dennoch, **dass selbst dem verwöhnten Publikum die Kinnlade herunterfiel.**

Nur selten war sich das Publikum so einig wie bei den Vorführungen von **Doom 3**. „Unglaublich", „Wie machen die das?" und „Ich brauche einen neuen Rechner!", tönte es in allen Sprachen. Aber auch Adjektive wie „schockierend" waren zu vernehmen, als id Software in einem winzigen Vorführraum erste Szenen aus dem Spiel zeigte.

Dort untersuchte der Spieler ein Raumschiff, dessen Besatzung sich nach der Landung auf einer Marsbasis nicht meldet. Das Licht ist teilweise ausgefallen, einzelne Mannschaftsmitglieder liegen tot in den Gängen, seltsame Geräusche hallen durch das Schiff. Plötzlich regt sich einer der Körper und bewegt sich mit zunehmender Geschwindigkeit auf den Spieler zu. Kaum ist der unheimliche Angreifer erledigt, stürmen deformierte, kaum noch menschenähnliche Wesen auf den Spieler ein. Immer größer und zahlreicher werden die Angreifer, und sie ähneln immer mehr Monstern aus gängigen Sci-Fi-Horrorfilmen. Auch die schwache Beleuchtung erinnert an dieses Filmgenre, ebenso die riesigen Schatten, die von den Gegnern an die Wände geworfen werden. Letztendlich standen aber doch eher Splatter-Filme Pate für **Doom 3**: Blut sickert in großen Mengen aus den Körpern, Schrotladungen hinterlassen faustgroße Löcher in ihren Zielen, Monster weiden ihre Opfer genüsslich aus. Diese Effekte ließen so manchen Zuschauer den Vorführraum mit auffallend blassem Gesicht verlassen, nicht zuletzt, weil sie mit einer bis dato für unmöglich gehaltenen Qualität in Szene gesetzt wurden.

Ein Pentium 4 mit 2.200 GHz und eine Ati Radeon 8500 kamen gehörig ins Schwitzen, als die Live-Vorführung lief: Mit Vertex-Shading, sieben zum Teil animierten Textur-Schichten, Bump-Mapping, volumetrischen Schatten und Light-Mapping kombiniert **Doom 3** so ziemlich alle Techniken, die den Platinen-Ingenieuren in den letzten Jahren eingefallen sind. Das Ergebnis entspricht in etwa dem, was man bislang aus vorberechneten Animationsvideos kennt. So erkennt man jede einzelne Sorgenfalte der Spielfiguren, jede noch so kleine Hautunreinheit wirft einen Schatten und blutende Körper hinterlassen realistische Spuren, wenn man sie über einen Fliesenboden zerrt.

Mit **Doom 3** wollte id Software das gleiche Spielgefühl wie beim Vorgänger generieren. Tatsächlich zeugen die Monster und die Level-Architektur von diesem Ziel, sogar der gleiche braune Farbton an den Wänden wurde wieder verwendet. Auch die Waffen (gezeigt wurden MG, Granatwerfer, Schrotflinte und Pistole) sind altbekannt. Doch der



SCHWEINE IM WELTALL Diese übergewichtigen Mechaniker wurden Opfer eines unbekannten Angreifers. Ihre toten Hüllen geistern als Zombies durch die Gänge der Marsstation.



BESCHEIDEN Die Anzahl der Polygone ist kaum höher als bei bekannten 3D-Engines. Die Schatten und Strukturen entstammen den Light- und Bump-Maps.

hohe Rechenaufwand, der für die Grafik verwendet wird, macht vergleichbare Levelgrößen und Gegnermengen wohl unmöglich; mehr als fünf Gegner dürften nicht gleichzeitig zu sehen sein.

Das schafft Platz für eine glaubwürdigere Gegnerintelligenz. Diese soll den Spieler dazu animieren, sich vorzugsweise im Schatten aufzuhalten und seinen Widersachern in den Rücken zu fallen – was den Level-Designern natürlich weitere Möglichkeiten gibt, den ohnehin angespannten Spieler durch plötzlich auftauchende Monster zu schocken.

Auch einen Mehrspielermodus wird es geben, dieser demonstriert dank der Beschränkung auf den Deathmatch-Modus allerdings nur die technische Machbarkeit – **Doom 3** ist in erster Linie ein Spiel für Einzelkämpfer, die Story steht im Vordergrund. Ob ambitionierte Fans zusätzliche Spielmodi entwickeln können, steht noch nicht fest; ein Level-Editor wird zum Verkaufsstart jedenfalls verfügbar sein.

ERSTEINDRUCK

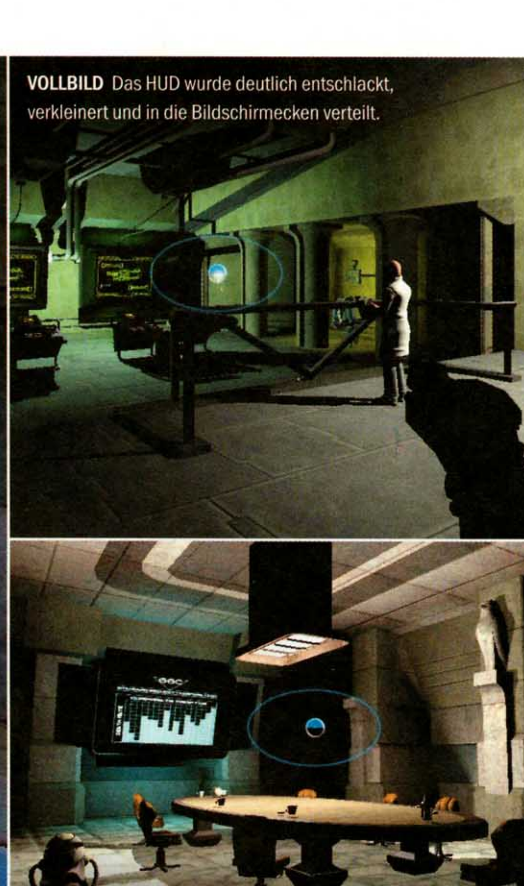
Doom 3 war zweifellos das technische Highlight der E3 und auch spielerisch macht es einen vielversprechenden Eindruck. Ob dazu aber derart große Mengen Blut nötig sind, wird sich am Ende des Jahres zeigen müssen. HARALD WAGNER

Entwickler .... id Software
Anbieter .... Activision
Termin .... November 2002



NICHT AUFFALLEN Geheime Labors, Militäranlagen, Bürogebäude und Hinterhöfe sind typische Schauplätze von Deus Ex 2.

Deus Ex 2: The Invisible War



VOLLBILD Das HUD wurde deutlich entschlackt, verkleinert und in die Bildschirmecken verteilt.

UND NUN? Wie Sie mit den zahlreichen Nebenfiguren umgehen, ist Ihre Sache. Deus Ex 2 lässt sich laut den Entwicklern völlig gewaltfrei durchspielen.

Während der erste Teil von Warren Spectors Deus Ex nun sogar verfilmt wird, erscheint noch in diesem Jahr die **Fortsetzung der außergewöhnlichen Genre-Mixtur** mit spielerischer Freiheit und einer starken Story.

Nun ist es also offiziell: In **Deus Ex 2: The Invisible War** schlüpfen Sie nicht wieder in die Rolle von J.C. Denton. 20 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils übernehmen Sie aber erneut einen genetisch manipulierten und mit Biomodulen aufgerüsteten Charakter. In einer Welt, die sich gerade von einem geheimnisvollen, konspirativen Krieg und der damit verbundenen depressiven Stimmung erholt, streben verschiedene politische und religiöse Fraktionen nach der Weltherrschaft. Ihre Aufgabe ist es, die Ziele und Hintermänner der machthungrigen Gruppierungen herauszufinden. Dabei werden Sie viele bekannte Gesichter aus dem ersten **Deus Ex**-Abenteuer sehen, beispielsweise eben J.C. Denton, dessen Bruder Paul Denton (ja, Paul lebt in der Fortsetzung) oder auch Illuminaten-Guru Tracer Tong. Dabei verschlägt es Sie unter anderem nach Deutschland, Ägypten und in die Antarktis; der düstere Grafikstil wird beibehalten.

Wie diese Begegnungen verlaufen, ist allerdings von Fall zu Fall unterschiedlich, da **Deus Ex 2** noch mehr spielerische Freiheiten bieten wird als der erste Teil. „Es ist möglich, das gesamte Spiel zu schaffen, ohne ein einziges Mal die Waffe zu ziehen", erklärt Warren Spector. Dementsprechend werden die Aspekte des Schleichens und geheimen Vorgehens noch mehr unterstützt. Technologische Voraussetzung dafür ist die stark modifizierte **Unreal Warfare**-Grafikengine und deren Fähigkeit, dynamische Schatten in Echtzeit zu berechnen. Verschieben Sie beispielsweise Gegenstände innerhalb des Levels, entstehen neue Schatten, die Sie dann als Deckung nutzen können. Ähnlich ausgefeilt ist das Verhalten der computergesteuerten Nebenfiguren, das Warren Spector an einem Beispiel erklärt: „Wachen haben eine Art Alarmpegel, der – je nachdem, was in der Umgebung passiert – unterschiedlich stark anschlägt." Sieht ein Gegner Sie nur kurz aus dem Augenwinkel, wird ihn das weniger aus der Ruhe bringen, als wenn Sie in seiner Nähe eine Granate detonieren lassen. Bei Gesprächen mit Nebenfiguren beeinflussen Ihre Fragen und Antworten nachhaltig den Spielverlauf, was zu völlig verschiedenen Storylines führen soll.

ERSTEINDRUCK

Deus Ex 2 macht keine Experimente, sondern weist noch mehr spielerische Freiheiten auf als der Vorgänger. Auf meiner persönlichen Most-Wanted-Liste steht Warren Spectors neuer Genre-Mix ganz klar an erster Stelle. GEORG VALTIN

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos Interactive
Termin .... Februar 2003



James Bond 007: Nightfire



BALLERMANN Nicht ganz die feine englische Art, aber was soll's: James Bond macht den Weg mit durchschlagkräftigen Argumenten frei.



EINBRECHER Das unbemerkte Eindringen in fremde Gebäude gehört zu den Standardaufgaben in Nightfire.



SPORTLICH Müssen Sie eine spezielle Aktion wie diese Hangeleinlage absolvieren, wechselt das Programm in eine andere Kameraperspektive.

Gearbox Software **braut einen unterhaltsamen Action-Cocktail** zusammen: geschüttelt, nicht gerührt!



GEMEIN Diese Witzfiguren haben den Herzblatt-Hubschrauber entführt, wir müssen sie aufhalten – okay, nicht ganz.

Sein Name ist Bond. James Bond. Seine Aufgabe: Bösewichte mit dem Drang zur Erlangung der Weltherrschaft stoppen. Im Fall von **Nightfire** heißt der Erzschurke Rafael Drake. Dessen Schergen müssen Sie in über 20 Missionen bekämpfen, ehe es am Ende zum Showdown mit dem Fiesling selbst kommt. Die Bond-typischen Einsätze spielen in abwechslungsreichem Ambiente und verschlagen den Geheimagenten beispielsweise in die Alpen, in die Tiefen des Südpazifik und sogar in den Weltraum. Ähnlich wie in **No One Lives Forever** wird das typische Gameplay eines Ego-Shooters dank origineller Gimmicks um taktische Optionen erweitert. Aus dem Labor von Tüftel-Opa „Q" erhalten Sie etwa eine Armbanduhr mit integriertem Laser. Oder eine Röntgenbrille, mit der Sie beispielsweise erkennen, ob und wie ein Gegner bewaffnet ist oder was sich hinter einer Türe befindet. So gut ausgerüstet fällt es Ihnen natürlich leichter, in gut bewachte Anwesen einzudringen, Kontaktpersonen ausfindig zu machen oder es mit einer Vielzahl von Widersachern gleichzeitig aufzunehmen.

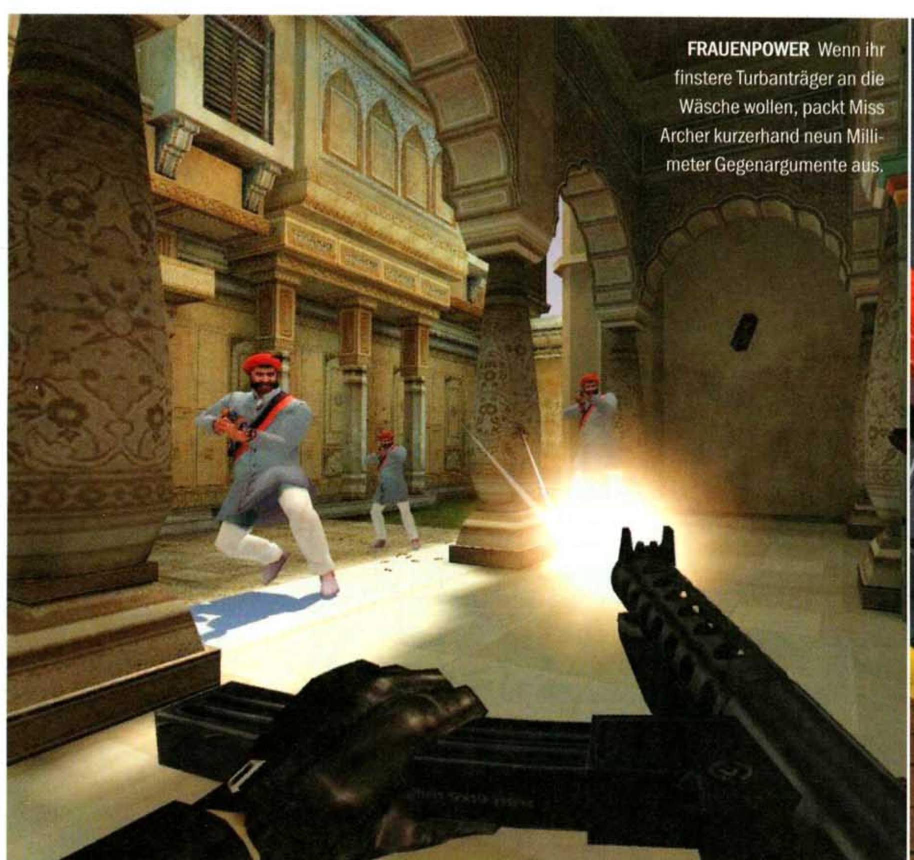
Obwohl die Entwickler eine zugegebenermaßen stark verbesserte Version der veralteten **Half-Life**-Grafik-Engine verwenden, sehen Außenwelten und Innenlevels sehr ordentlich aus – ohne jedoch den Detailgrad der **Unreal-Warfare**- oder **Doom 3**-Technologie zu erreichen. Der Atmosphäre tut das keinen Abbruch: Zahlreiche geskriptete Ereignisse und der dynamische Soundtrack lassen das Spiel wie einen Film wirken. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass die Kameraperspektive für dramatische Ereignisse oder spezielle Aktionen (etwa beim Hangeln über einen Abgrund) in die Totale oder Verfolgeransicht umschaltet. Kleiner Wermutstropfen: In den Genuss von rasanten Autoverfolgungsjagden kommen PC-Zocker leider nicht – dieses Feature bleibt Konsolenbesitzern vorbehalten. Dafür dürfen wir uns auf Mehrspielermodi für bis zu 32 Spieler freuen. Welche Varianten neben Deathmatch eingebaut werden, gaben die Entwickler noch nicht bekannt. Und ob das wohlproportionierte Bond-Girl Dominique nur für den Babe-Faktor eingebaut wurde oder auch eine Rolle in der Story spielt, steht ebenfalls noch nicht fest.



ERSTEINDRUCK

Dass ein moderner Ego-Shooter mehr bieten muss als stupides Geballer, wissen die Entwickler von Gearbox genau. Dementsprechend dürfen wir uns auf einen abwechslungsreichen, atmosphärische dichten NOLF 2-Konkurrenten freuen. GEORG VALTIN

Entwickler .... Gearbox Software
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Dezember 2002


FRAUENPOWER Wenn ihr finstere Turbanträger an die Wäsche wollen, packt Miss Archer kurzerhand neun Millimeter Gegenargumente aus.


MIT SCHIRM, Charme und Melone lässt es sich auch trefflich fechten.

No One Lives Forever 2

Der Preis für die abgefahrenste Waffe der E3 geht an Monolith: Cate Archer legt in ihrem zweiten Shooter-Abenteuer ihre Gegner mit Bananenschalen aufs Kreuz.

Anderswo krachen Schrotflinten und Raketenwerfer, am Messestand von **No One Lives Forever 2** hantiert Ego-Shooter-Heldin Cate Archer mit Regenschirm und Bananen. Für die Fortsetzung zwängen Sie sich erneut in den Mini der Spitzenagentin und ballern sich im Stil von James Bond und Austin Powers durch ein bonbonbuntes Abenteuer. Wie schon im Vorgänger lassen Sie's mal mit der Maschinenpistole krachen, mal tippeln Sie auf Zehenspitzen durch die Levels. Neu: Ähnlich wie in einem Rollenspiel passen Sie Cates Fähigkeiten Ihrem Spielstil an. Wenn Sie auf durchschlagende Argumente setzen, lohnen sich Charakterwerte wie Treffsicherheit, schleichen Sie dagegen lieber an Ihren Gegnern vorbei, sollten Sie die Tarneigenschaften der Spionin ausbauen.

No One Lives Forever 2 ist das erste Spiel, das Monoliths neue Jupiter-Technologie verwendet, eine Weiterentwicklung der bekannten Lithtech-Engine. Damit stiehlt der Ego-Shooter zwar weder **Unreal 2** noch **Doom 3** die Schau, kann aber jedem aktuellen Actionspiel Paroli bieten. Besonders die riesigen Freiluft-Schauplätze und die wunderschönen Wassereffekte schinden Eindruck. Die Jupiter-Technologie sorgt aber nicht nur für die Optik, sondern auch für mehr Handlungsfreiheit. Cate kann mit zahlreichen Objekten interagieren, etwa Glühbirnen zerschießen, um sich ungesehen anzuschleichen, oder in Schränken und Schubladen nach nützlichen Gegenständen stöbern.

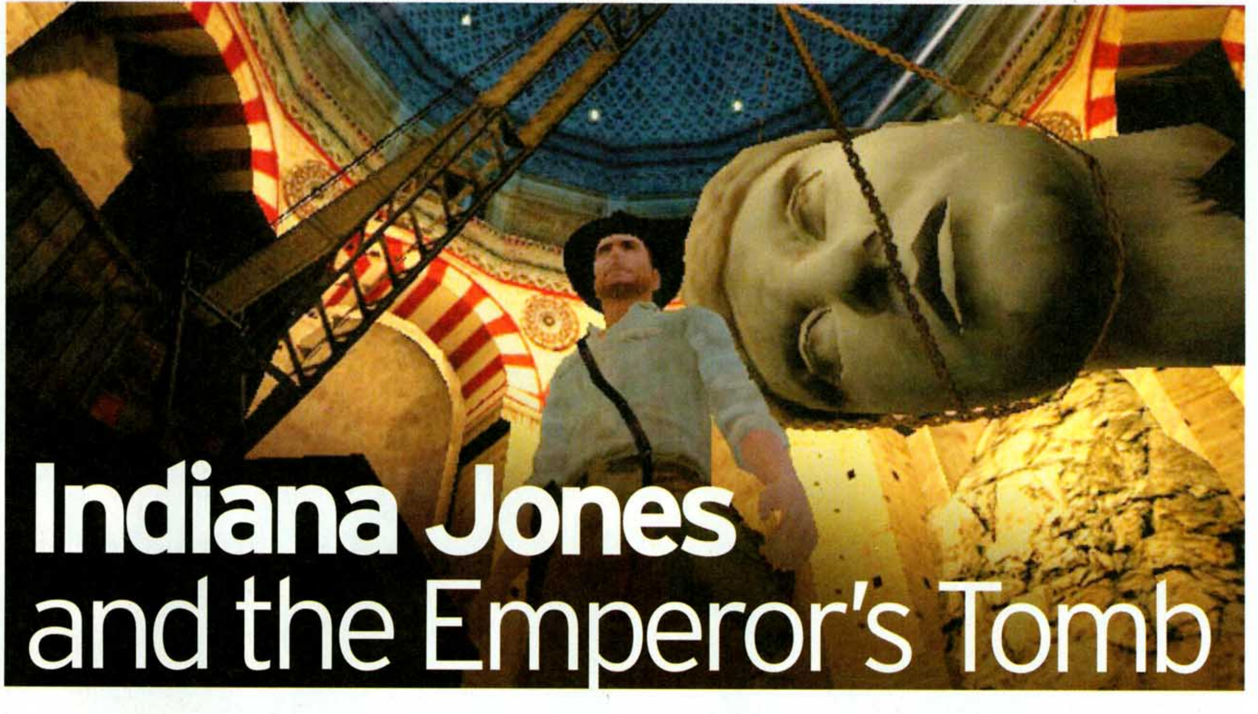
Besonders stolz sind die Programmierer auf ihre ausgefeilte Computerintelligenz, die vorher festgelegte („geskriptete") Sequenzen ersetzen soll. Jedem Pappkameraden haben die Entwickler bestimmte Verhaltensweisen eingeimpft. Das bedeutet, dass beispielsweise ein Wachtposten Patrouille läuft, Ausschau hält und sich hin und wieder zu einer Zigarettenpause niederlässt. Wenn er Sie entdeckt, versucht er je nach Persönlichkeit Hilfe zu holen, die Beine in die Hand zu nehmen oder alleine auf Sie loszugehen. Und mit etwas Glück rutscht er genau dabei auf den Bananenschalen aus, die Sie dort vorhin großzügig verteilt haben …

ERSTEINDRUCK

Beim Probespielen wollte sich Miss Archers einzigartiger Charme nicht so richtig entfalten. Hoffentlich setzen die neuen Spielelemente wie die Rollenspielanleihen ***No One Lives Forever 2*** *wieder von der Shooter-Masse ab.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Monolith
Anbieter .... Vivendi-Universal
Termin .... Herbst 2002





Indiana Jones and the Emperor's Tomb

KOPFARBEIT Genau wie in den Filmen verschlägt es Sie an exotische Schauplätze.

Der Mann mit Hut und Peitsche **schwingt, prügelt und puzzelt** sich durch sein zweites Abenteuer im Tomb-Raider-Stil.

Zu sehen waren auf der E3 allerdings nur die ersten beiden Spielanteile. Genau wie bei **Der Turm von Babel** setzt LucasArts auch mit **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** mehr auf Action als auf Adventure. So stürzen Sie sich mit Indy in eine Ballereinlage, bei der Sie mit dem Flakgeschütz anfliegende Jagdflugzeuge vom Himmel holen, liefern sich in den Straßen von Hongkong mit Rikschas eine typische Film-Verfolgungsjagd oder springen im chinesischen Meer über fahrende Dschunken. Vor allem aber müssen Sie sich in Boxkämpfen beweisen, in denen der berühmte Archäologe sich nicht nur auf seine Bullenpeitsche verlässt, sondern auch Stühle, Schaufeln und Tischbeine als Knüppel zweckentfremdet. Ihre Opponenten, fiese Gestapo-Kommissare ebenso wie skrupellose Schatzräuber, setzen sich mit einer ganzen Reihe von Kampfstilen zur Wehr. Stellenweise spielt sich das neue Indy-Abenteuer beinahe wie ein Konsolenprügler vom Schlage eines **Virtua Fighter**.

In der **Tomb Raider**-Perspektive absolvieren Sie eine Reihe von Geschicklichkeitsprüfungen, hetzen zum Beispiel durch einstürzende Tempelbauten, schwingen sich mit der Peitsche über Abgründe oder klettern an Pflanzenranken und Seilen empor. Auf der Suche nach einer magischen schwarzen Perle reisen Sie in zehn Levels durch die ganze Welt, besuchen im Prag der 30er-Jahre ein verfallenes Burgverlies, tauchen durch einen Unterwasserpalast nahe Istanbul und erklimmen eine Bergfestung in China. Die abwechslungsreichen und fantasievollen Schauplätze setzen die Entwickler von The Collective (**Deep Space Nine: The Fallen**) mit einer selbst gebastelten 3D-Engine in Szene, die allerdings nicht ganz die Klasse aktueller Shooter-Technik erreicht.

ERSTEINDRUCK

*Die E3-Version von **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** spielt sich beinahe so rasant, wie es die Filmvorlage verspricht. Dass die Entwickler bislang kaum etwas über die Puzzles verraten, spricht eine deutliche Sprache: Rätselfreunde werden wohl kaum auf ihre Kosten kommen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	LucasArts
Anbieter	Noch nicht bekannt
Termin	Herbst 2002

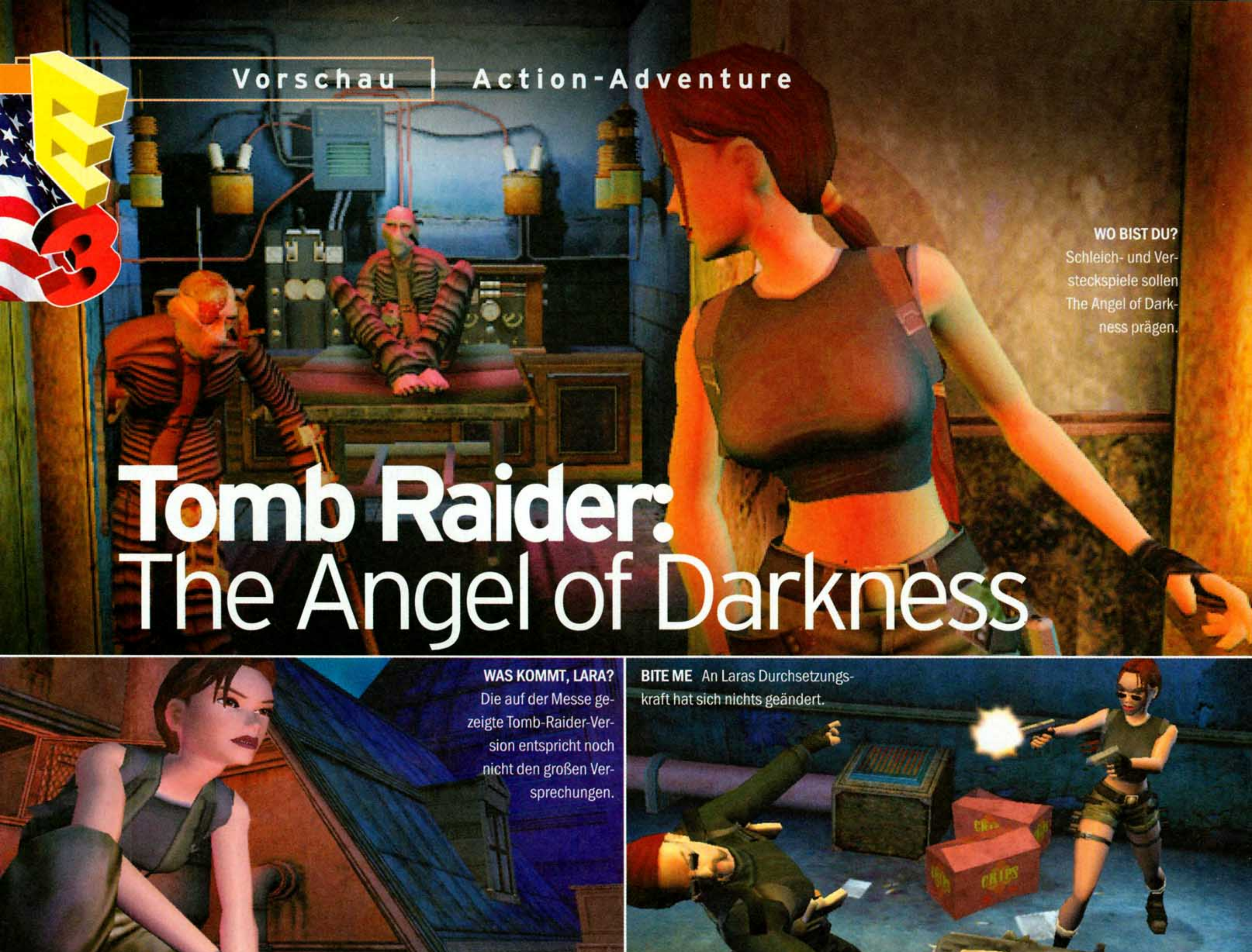
NIMM DAS! Wenn die Munition für seine Pistole alle ist, muss Indy auf altbewährte Methoden zurückgreifen.



SCHWIIIING Die Peitsche eignet sich nicht nur hervorragend, um Gegner auf Distanz zu halten, sondern auch, um Abgründe zu überwinden.



MEHR MEER Auch unter Wasser warten Schätze – und Gefahren.



WO BIST DU? Schleich- und Versteckspiele sollen The Angel of Darkness prägen.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

WAS KOMMT, LARA? Die auf der Messe gezeigte Tomb-Raider-Version entspricht noch nicht den großen Versprechungen.

BITE ME An Laras Durchsetzungskraft hat sich nichts geändert.

Gespannte Blicke der Journalisten auf dem Eidos-Stand: Ist die neue Lara spielbereit? Nicht so richtig, leider.

Madame gibt sich noch äußerst zugeknöpft. Erste Eindrücke.

Bildschirm für Bildschirm absuchen. Irgendwo muss sie doch rennen oder springen oder purzeln – vielleicht sogar schon Männer umhauen. Und das in Thriller-Atmosphäre, denn bei der Produktankündigung in London vor ein paar Monaten hieß es ja, **Tomb Raider** werde jetzt erwachsener und düsterer. Aber im PC-Bereich des Messestandes von Eidos Interactive bleibt der optische Scan nach Lara Croft erfolglos. Die Auskunft eines Mitarbeiters bestätigt die Ahnung: Nur eine frühe PlayStation-2-Fassung von **Tomb Raider: The Angel of Darkness** ist auf der E3 ausgestellt. Der Deal mit Sony, das Spiel auf keiner anderen Konsole zu veröffentlichen, scheint erst mal die Arbeit an dieser Version speziell zu forcieren.

Ortswechsel also zur Abteilung mit den Fernsehern und den Gamepads. Da ist zunächst zu sehen, was man kennt: Lara Croft in kurzen Shorts und knappem Oberteil, die durch Gänge spurtet. Ihre Bewegungen sind geschmeidig – das war vorauszusetzen, weil im Vorgänger genauso. Die Umgebungsgrafik wirkt immerhin viel ansprechender: mit stimmungsvoll ausgeleuchteten Ecken und überzeugend modriger Wandbemalung, architektonisch abwechslungsreich. Für den PC wird der Look zusätzlich aufpoliert, was bedeutet: **Tomb Raider** sieht wieder zeitgemäß aus. Hurra, eine Erkenntnis! Aber wo sind die versprochenen neuen Elemente? Lara soll doch Feinde lautlos ausschalten können, indem sie sich von hinten anschleicht und zupackt. Mit jeder Aktion sollen ihre Fähigkeiten besser werden. In Gesprächen soll es die Möglichkeit geben, sich zwischen Story-Wegen zu entscheiden. Und: Einen zweiten spielbaren Charakter soll es geben.

Hier sind noch keine Zeichen von alledem zu entdecken – stattdessen ganz vertrautes Gameplay: Lara Croft holt an einer Querstange Schwung, fliegt auf eine riesige Statue zu, kippt diese um und bricht so durch eine Wand. Sie atmet tief ein und taucht durch Unterwasserlabyrinthe. Während steinerne Drachenköpfe Wasserdampf spucken, springt sie in einer bestimmten Kombination von Steinsäule zu Steinsäule, um einen geheimen Mechanismus auszulösen.

ERSTEINDRUCK

Die Screenshots und die Beschreibungen des Eidos-Standpersonals geben Anlass zur Hoffnung auf einen gelungenen Neustart der Serie. Grund zur Skepsis gibt dagegen, dass außer der verbesserten Grafik bislang noch keine Änderung auch greifbar ist. DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Core Design
Anbieter .... Eidos Interactive
Termin .... November 2002



«WELCOME» TO MY WORLD
90%
GameStar Tony Hawk's Pro Skater 3
GameStar »für besonderen Spielwitz« Tony Hawk's Pro Skater 3
PC Games Award SPORT 5/2002
PC ACTION GOLD
TONY HAWK'S PRO SKATER 3™
So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!
Skate mit deinen Freunden in aufregenden Spielmodi.
Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.
Komplett in Deutsch!
Jetzt erhältlich!
Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzt. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.
Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli. Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.
PC CD ROM
NINTENDO GAMECUBE
gearbox software
NEVERSOFT
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
ACTIVISIONO2.COM
Tony Hawk's Pro Skater™ 3 © 1999 - 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Activision 02, Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwickelt von Gearbox. ™, ® and the Nintendo Gamecube Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



HIGHLIGHTS

Electronic Entertainment Expo 2002

1. World of Warcraft





Es ist das schnellste, das zugänglichste, das vielversprechendste aller Online-Rollenspiele, die auf Sie zukommen: Als Mensch, Zwerg, Ork oder Minotaurus starten Sie in **World of Warcraft** in ein gigantisches Abenteuer ohne Ende, dessen Actionreichtum alle bisherigen Genre-Titel blass aussehen lässt. Die geniale 3D-Grafik erinnert wegen ihres Comic-Stils noch an den Strategie-Hit **Warcraft 3**, sonst sind die Unterschiede augenfällig: Die Kamera hängt viel tiefer – sie gleiten gleichsam als Geist zwischen den Figuren umher. Die Animationen sind weich und flüssig, wie es sogar einem Ego-Shooter gut stünde. Und die Zaubereffekte zünden ein fantastisches Feuerwerk, wie es online noch keines gab.

Entwickler: Blizzard **Termin:** November 2003

2. Gothic 2



Nachfolger zum großen 3D-Rollenspiel: Besonders die Lebendigkeit der Spielwelt samt Flora und Fauna hat uns beeindruckt. Als ehemaliger Häftling müssen Sie unter anarchischen Umständen überleben. Die Story knüpft an Teil 1 an – Insider-Wissen ist trotzdem nicht nötig.

Entwickler: Piranha Bytes **Termin:** Oktober 2002

3. Full Throttle 2



Eine der absoluten Überraschungen: Lucas Arts lässt den kernigen Biker Ben und seine „Polecats" doch noch einmal die Motoren aufdrehen. Allerdings wird sich **Full Throttle 2** vom Original-Adventure darin unterscheiden, dass die Action-Anteile merklich größer sind.

Entwickler: Lucas Arts **Termin:** August 2003

4. Earth & Beyond



Als Kaufmann, Pirat oder Pilot in strahlender Karosserie genießen Sie die Abenteuer-Storys in der **E&B**-Galaxis, die sich während des Online-Rollenspiels ergeben. Die Kämpfe werden strategisch ausgetragen. Der Raumschiffausbau ersetzt die Charakterentwicklung.

Entwickler: Westwood **Termin:** August 2002

5. Dragon Empires



Banditen gegen Händler, Schutztruppen gegen Banditen und alle zusammen gegen die Drachen. Im schicken Online-Rollenspiel steht der Kampf jeder gegen jeden im Mittelpunkt – ob mit Waffen oder Magie. Es können Clans gegründet und Städte regiert werden.

Entwickler: Codemasters **Termin:** Dezember 2002

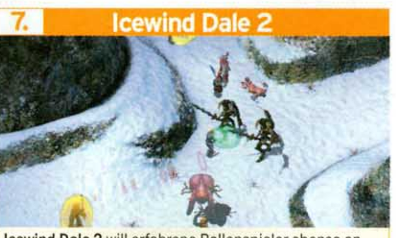
6. Star Wars: Galaxies



Leichtgewichtiger als erwartet: Das Online-Rollenspiel im **Krieg der Sterne**-Universum greift auf das Hack&Slay-Prinzip zurück: Viele Klicks, viel Kampfesehre. Obendrein können Sie mit Raumschiffen zwischen den Planeten cruisen. Genügt das Hardcore-Rollenspielern?

Entwickler: Sony Online **Termin:** Dezember 2002

7. Icewind Dale 2



Icewind Dale 2 will erfahrene Rollenspieler ebenso ansprechen wie Neulinge. Das Rezept: Der Schwierigkeitsgrad der Gefechte passt sich automatisch dem Spieler an. Basierend auf der 3. Edition des AD&D-Regelwerks, gibt es verbesserte Grafiken und neue Charakterklassen.

Entwickler: Black Isle Studios **Termin:** Juli 2002

8. Everquest 2



Mit neuer Grafik-Engine, neuem Kampfsystem und vereinfachter Steuerung will Sony Online die Erfolgsgeschichte von **Everquest** fortsetzen. Einige der Orte aus dem ersten Teil tauchen im Nachfolger wieder auf. Unter anderem neu: die Möglichkeit, Fahrzeuge zu kaufen.

Entwickler: Sony Online **Termin:** Dezember 2003

9. Lionheart



Wer **Fallout** mochte, kann jubeln: **Lionheart** (spielt zur Zeit der Kreuzzüge) nutzt das gleiche offene System für die Charakterentwicklung. Grenzen durch Rassen oder Klassen gibt es nicht. Zusätzlich zu Schwertkämpfen in historischem Ambiente gibt es jede Menge Magie.

Entwickler: Reflexive **Termin:** Dezember 2002

10. Knights of the Old Republic



4.000 Jahre vor **Episode 1** angesiedelt, wirft Sie das Rollenspiel mitten in einen tobenden Konflikt zwischen den guten Jedi und den schrecklichen Sith. Wer sich in der Urzeit der **Star Wars**-Saga tummeln will, ist hier richtig. Produziert von den **Neverwinter Nights**-Machern!

Entwickler: Bioware **Termin:** Februar 2003

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Online-Rollenspiele **voll im Trend**

Qualität statt Quantität: Abenteuerspiele entwickeln sich zu den Prestige-Objekten der Hersteller. **Durchschnittsware schickt hier keiner ins Rennen.**

Die Online-Rollenspiel-Lawine rollt. **World of Warcraft, Dragon Empires, Star Wars: Galaxies, Everquest 2**: Der Trend ist deutlich, jedes der Spiele hochkarätig und ein Ende nicht in Sicht. Fragt sich nur, wer das alles spielen soll. Ist der Markt für Online-Rollenspiele wirklich so groß? Für klassiche Adventures ist er es scheinbar nicht. Außer **Full Throttle 2** gab es so gut wie gar keine Titel zu sehen – und Lucas Arts will das Biker-Abenteuer nicht ohne Grund ein wenig actionlastiger gestalten. Der Hoffnungsschimmer für Adventure-Fans: **Syberia** von Microids. Knapp an den Top Ten vorbeigeschrammt, aber dank der abgedrehten Handlung und des bewährten Point&Click-Systems für eine Überraschung gut. **Gothic 2** und **Icewind Dale 2** setzen erfolgreiche Konzepte fort, **Knights of the Old Republic** baut auf die **Star Wars**-Lizenz und **Lionheart** bedient sich großzügig bei **Fallout** – alles sehr vielversprechend, aber nicht wirklich innovativ. Der größte Andrang herrschte am **Neverwinter Nights**-Stand: Das Rollenspiel der **Baldur's Gate**-Macher lief gleich an fünf Rechnern und die wurden rund um die Uhr von spielwütigen Journalisten belagert. **Earth & Beyond** weigert sich übrigens weiterhin hartnäckig, in ein Genre zu passen: Die Mischung aus Online-Rollenspiel und Weltraum-Action befindet sich momentan in der Beta-Phase und hinterlässt einen überraschend positiven Eindruck. Wer auch in den nächsten Monaten dem Abenteuer-Genre treu bleiben will, sollte also rechtzeitig DSL beantragen. Sonst verpassen Sie am Ende die Hälfte der besten Spiele.



EINZELKÄMPFER
Dieser Ritter aus Gothic 2 kommt alleine klar - die meisten anderen Rollenspiele der E3 setzten allerdings auf den Online-Part.

Weitere Highlights

Divine Divinity ist fertig. Das Rollenspiel von CDV soll in den nächsten Wochen erscheinen. Einen ausführlichen Test finden Sie in PC Games 08/02. +++ Shadowbane verschiebt sich weiter. Die Entwickler wollen die Anregungen der Beta-Tester und Journalisten umsetzen. Ein genauer Erscheinungstermin für das mit Spannung erwartete Online-Rollenspiel von Wolfpack steht noch nicht fest +++ Freedom Force 2 kommt. Das Superhelden-Rollenspiel wird in den 70er-Jahren angesiedelt sein und befindet sich noch in einer frühen Entwicklungs-Phase. +++ Das erfolgreiche Render-Adventure Myst geht 2003 online. Ubi Soft möchte als besonderen Service die Kommunikation per Headset implementieren. +++ Bethesda arbeitet unter Hochdruck an Sea Dogs 2. Das Piraten-Spiel soll wesentlich rollenspiellastiger werden als der Vorgänger und Ende des Jahres erscheinen. Die fantastischen Wasser-Animationen von Morrowind werden noch einmal überarbeitet und sahen auf der E3 bereits atemberaubend aus. +++

HYPE-O-METER

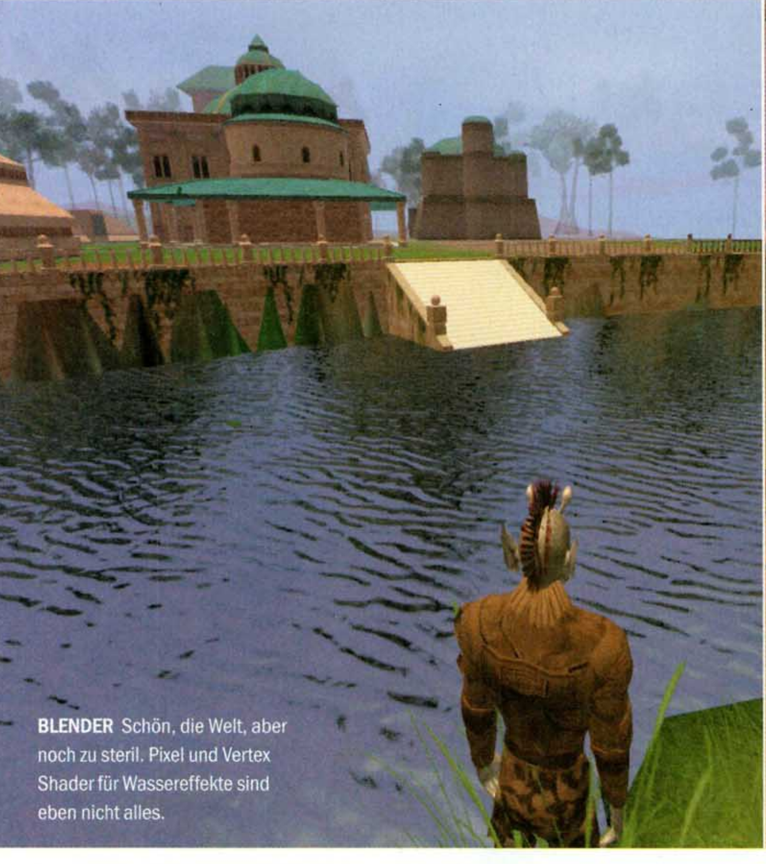
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre / Termin	Hersteller
1	24%	**Gothic 2**	Rollenspiel I Oktober 2002	Jowood
2	19%	**Neverwinter Nights**	Rollenspiel I Juni 2002	Infogrames
3	14%	**Morrowind**	Rollenspiel I Juni 2002	Ubi Soft
4	13%	**Baphomets Fluch 3**	Adventure I August 2003	Revolution
5	8%	**Star Wars: Galaxies**	Online-Rollenspiel I Dezember 2002	Lucas Arts
6	8%	**World of Warcraft**	Online-Rollenspiel I November 2003	Vivendi-Universal
7	8%	**Star Wars: Knights of the Old Republic**	Rollenspiel I Februar 2003	Lucas Arts
8	3%	**Simon the Sorcerer 3**	Adventure I Erhältlich	Vivendi-Universal
9	2%	**Might & Magic 9**	Rollenspiel I Erhältlich	Infogrames
10	2%	**Runaway**	Adventure I Noch nicht bekannt	Noch nicht bekannt

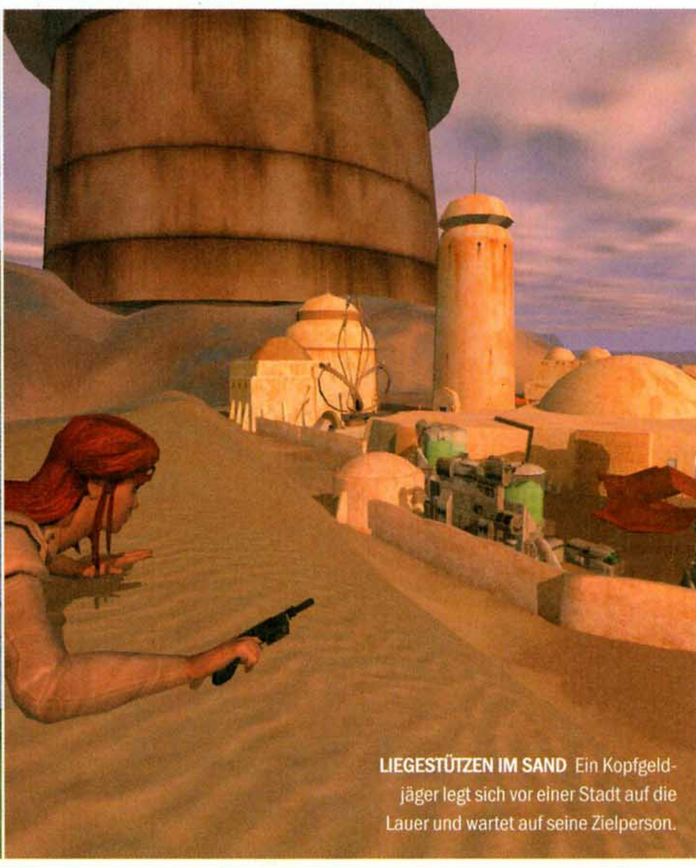
…: Umfrage unter 1.000 …rten Usern von www.pcgames.de



Star Wars Galaxies



BLENDER Schön, die Welt, aber noch zu steril. Pixel und Vertex Shader für Wassereffekte sind eben nicht alles.



LIEGESTÜTZEN IM SAND Ein Kopfgeldjäger legt sich vor einer Stadt auf die Lauer und wartet auf seine Zielperson.

Zwei Jahre ist es her, seit Star Wars Galaxies angekündigt wurde. Jetzt nähert sich das Online-Rollenspiel mit **Walker-Schritten der Fertigstellung.**



LIFTING Damit die Figuren einzigartig wirken, lassen sich die Gesichtsformen facettenreich gestalten.

Wüstensand, so weit das Auge reicht: Tatooine ist einer von vielen Planeten im Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies**. Sie dürfen ihn mit einer Figur Ihrer Wahl bewohnen, bebauen, auskundschaften oder erobern. Zur Auswahl stehen acht typische **Star Wars**-Spezies, darunter die Rodianer (nasenlose Aliens mit tiefschwarzen Knopfaugen), die Zabrak (menschenähnliche Kreaturen mit lustigen Hörnern auf der Stirn) oder die bekannteren Wookies (pelzige Zweibeiner). Ihrem fertigen Charakter verpassen Sie einen geeigneten Haarschnitt, individuelle Gesichtszüge, Tätowierungen und Narben zum Angeben.

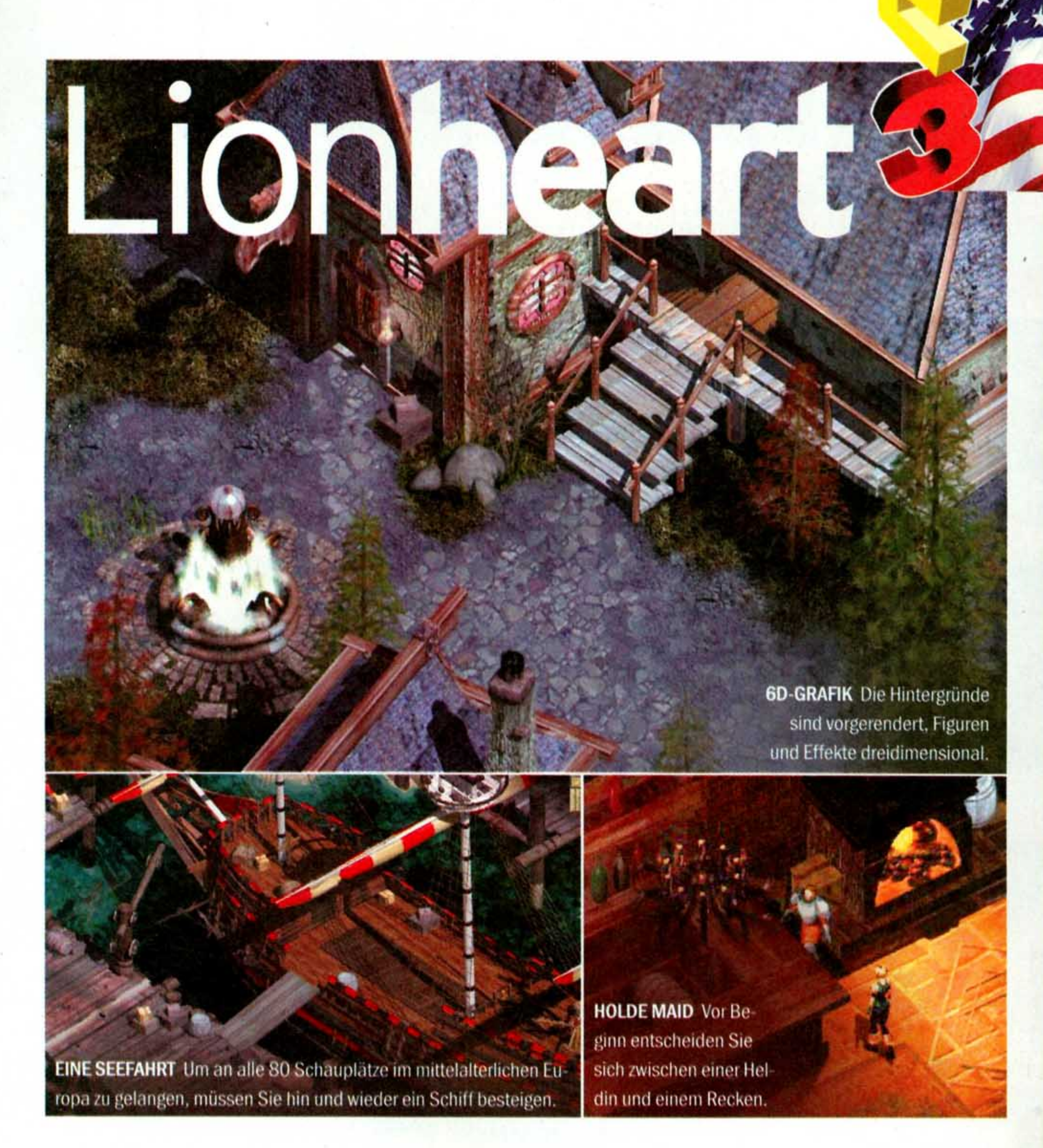
Was danach folgt, liegt in Ihrer Hand: Angehende Händler besorgen Ware auf mehr oder weniger legale Art und beauftragen einen NPC als Ladenverkäufer. Kämpfer suchen in den Sümpfen Naboos nach Abenteuern. Mechaniker bauen Droiden und verscherbeln selbige an Landwirte. Kopfgeldjäger holen sich Missionen und machen Jagd auf Kriminelle. Das können auch menschliche Spieler sein, die mordend durchs Land ziehen. Prinzipiell gilt: **Star Wars Galaxies** setzt Ihnen keine Grenzen. Geduldige nehmen schwierige Missionen in Angriff und werden nach erfolgreicher Prüfung sogar zum Jedi gekürt. Andere wiederum schlagen den Weg eines Friseurs ein: Je öfter Sie Kamm und Schere bei Figuren anlegen, desto höher steigt diese Fähigkeit. Rund 700 solcher Fertigkeiten wird es geben. Die Häufigkeit ihrer Benutzung legt fest, wie sich Ihr Charakter entwickelt. Kämpfer üben den Umgang mit Blastern, Entertainer machen Flötenmusik und beschleunigen damit die Heilrate, Piloten sind besonders gut im Umgang mit Raumschiffen und Heiler verarzten Gruppenmitglieder nach dem Kampf gegen Monster. Im Mittelpunkt steht der Konflikt zwischen Imperium und Allianz. Als Spieler wird man vor die Wahl gestellt, sich einer Seite anzuschließen und in der dortigen Hierarchie aufzusteigen. Unschlüssige bleiben neutral und gehen ihren eigenen Weg. Diese Freiheit hat ihren Preis: Sony will – wie bei Online-Rollenspielen üblich – eine feste Monatsgebühr verlangen. Es ist davon auszugehen, dass sich diese bei zwölf Euro einpendeln wird.

ERSTEINDRUCK

Die Grafik hatte ich anders in Erinnerung: irgendwie gestylter. Im Moment wirkt mir die Welt einfach noch zu leer – allerdings spricht einiges dafür, dass sich genau das nach der Veröffentlichung ändern wird … THOMAS WEISS

Entwickler .... Sony Online Entertainment
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... Dezember 2002

Lionheart



6D-GRAFIK Die Hintergründe sind vorgerendert, Figuren und Effekte dreidimensional.

EINE SEEFAHRT Um an alle 80 Schauplätze im mittelalterlichen Europa zu gelangen, müssen Sie hin und wieder ein Schiff besteigen.

HOLDE MAID Vor Beginn entscheiden Sie sich zwischen einer Heldin und einem Recken.

Was wäre, wenn die Inquisition tatsächlich gegen Hexen gekämpft hätte? Das **Action-Rollenspiel mit Fallout-Hintergrund** will die Antwort wissen.

Für **Lionheart** schaffen die Rollenspiel-Experten der Black Isle Studios (**Baldur's Gate 2**) zusammen mit den Taktikern von Reflexive Entertainment (**Star Trek Away Team**) eine neue Menschheitsgeschichte. Irgendwann während der Kreuzzüge bricht Magie über die Welt herein. Wer sie zu nutzen weiß, erlangt bis dato unverstellbare Macht. Für die abergläubischen Massen aber sind Zauberkräfte Teufelswerk, die die Inquisition in ihrem Namen mit aller Härte bekämpft. Als Nachkomme von Richard Löwenherz ist es Ihre Aufgabe, die aus den Fugen geratene Gesellschaft wieder zu kitten.

Von **Fallout** wird **Lionheart** das offene Charaktersystem übernehmen. Sie legen sich also nicht auf eine bestimmte Heldenklasse fest, sondern entscheiden bei jedem Levelaufstieg neu, welche der 30 Fähigkeiten Sie weiter ausbauen wollen. Ein Zauberer, der auch mal zuhauen kann, oder ein Dieb, der seine Gegner mit Pfeil und Bogen heimsucht – alles ist möglich. Für die Grafik und den deutlich **Diablo**-orientierten Spielablauf mit seinen Echtzeit-Gefechten zeichnet Reflexives Velocity-Engine verantwortlich, die schon bei **Zax** zum Einsatz kam. Zwar stehen Klick-Kämpfe gegen satte 50 Gegnertypen im Vordergrund, Sie müssen aber auch in Multiplechoice-Dialogen Einfühlungsvermögen beweisen. Wie schon in **Baldur's Gate** sollen Sie auch das **Lionheart**-Abenteuer zusammen mit bis zu drei Freunden durchstehen können.

ERSTEINDRUCK

Ich bin gespannt, ob das Fallout-Charaktersystem tatsächlich mit Echtzeit-Kämpfen harmoniert. Die alternative Historie von Lionheart klingt jedenfalls faszinierend. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler............. Reflexive Entertainment
Anbieter .... Interplay
Termin .... November 2002



HIGHLIGHTS

Electronic Entertainment Expo 2002

1. Mercedes-Benz World Championship

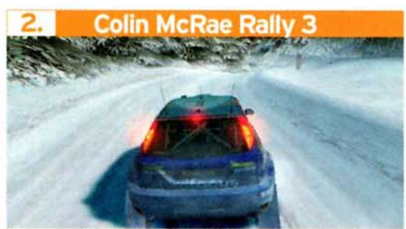




Obwohl das Fahrverhalten aller Modelle in Zusammenarbeit mit dem Hersteller genau simuliert wird, steht der Fahrspaß in **MB World Championship** im Vordergrund. Die Strecken umfassen mehr als 50 virtuelle Kilometer und führen durch hervorragend gestaltete Landschaften. So dürfen Sie mit den verschiedenen Wagen unter anderem durch die Wüste, Berge und die Karibik düsen. Neben den üblichen Spielvarianten wie Zeitfahren und Einzelrennen wird **Mercedes-Benz World Championship** auch einen missionsbasierten Modus enhalten: Hier müssen während der Fahrt bestimmte Ziele erfüllt werden, um den nächsten Auftrag zu bekommen. Die erste spielbare Version macht Lust auf mehr.

Entwickler: Synetic **Termin:** Sepember 2002

2. Colin McRae Rally 3



Im neuen Teil der populären Rallye-Serie steht der Namensgeber voll im Mittelpunkt. In der Rolle von Colin McRae kämpfen Sie um den Weltmeistertitel und müssen sich bei Wettkämpfen in Finnland, Schweden, Australien etc. behaupten.

Entwickler: Codemasters **Termin:** Februar 2003

3. Need for Speed: Hot Pursuit 2



Das interessanteste Feature des Arcade-Racers dürfte der Top-Cop-Modus sein: Als Polizist müssen Sie sich in über 30 Verfolgungsjagden bewähren. Mit 20 Strecken, superben Modellen von Ferrari, Porsche und Lamborghini und fünf Spielvarianten fällt der Titel umfangreich aus.

Entwickler: Black Box **Termin:** September

4. NHL 2003



Das alljährliche Update der Mutter aller Eishockey-Simulationen kommt wie in jedem Jahr mit einigen Verbesserungen in Sachen Präsentation sowie den brandneuen Saisondaten daher. Spielerisch sollen neue Tricks und Spezialmanöver für mehr Abwechslung sorgen.

Entwickler: EA Sports **Termin:** November 2002

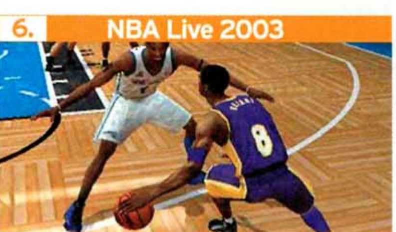
5. DTM Race Driver



Mit einer dynamischen Story will **DTM Race Driver** neuen Schwung in das Rennspiel-Genre bringen und wird entsprechend aufwendig von Codemasters gestaltet: Die Videosequenzen sind so umfangreich ausgefallen, dass der Titel gleich auf DVD erscheint.

Entwickler: Codemasters **Termin:** Juni 2002

6. NBA Live 2003



Nachdem Basketball-Fans auf Jahrgang 2002 verzichten mussten, geht diesen Herbst die Jagd auf Punkte, Rebounds und den NBA-Titel wieder richtig los. Rebounds, Dribblings, Blocks und Pässe werden über mehr Parameter berechnet und wirken realistischer als 2001.

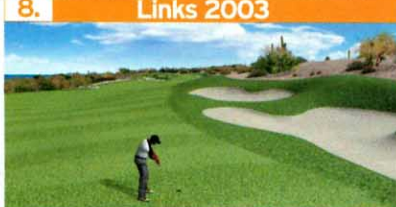
Entwickler: EA Sports **Termin:** Dezember

7. NASCAR Thunder 2003

Electronics Arts ist hartnäckig: Mit **NASCAR Thunder 2003** wollen die Kanadier Sierra die Vorherrschaft bei den NASCAR-Simulationen streitig machen. Eine Vielzahl taktischer Optionen und die Kopf-an-Kopf-Rennen mit cleveren Computergegnern sind Highlights des Spiels.

Entwickler: EA Sports **Termin:** November 2003

8. Links 2003



Pünktlich zur E3 gab Microsoft die Verpflichtung zweier prominenter Profis als Zugpferde für die Golfsimulation **Links 2003** bekannt: David Toms und Annika Sorenstam werden neben weiteren Akteuren anwählbar sein. Vor allem die Internet-Spielmodi wurden ausgebaut.

Entwickler: Microsoft **Termin:** Oktober 2002

9. Madden NFL 2003



In der 13. Auflage macht **Madden NFL** einen weiteren Schritt in Richtung Perfektion: Die Spielermodelle und Animationen setzen wieder einmal neue Maßstäbe. Die Inszenierung der Spielszenen und Zwischensequenzen gleicht modernen Fernsehübertragungen.

Entwickler: EA Sports **Termin:** August 2002

10. Rallisport Challenge



Der auf Xbox erfolgreiche Arcade-Racer **Rallisport Challenge** erscheint nun auch für PC. Einzelrennen, Zeitfahren, ein Karrieremodus sorgen für viel Abwechslung. Mit 29 lizenzierten Autos und satten 48 Strecken verspricht **Rallisport Challenge** langen Spielspaß.

Entwickler: Digital Illusions **Termin:** Dezember 2001

Ein Monopol & viele Rennspiele

Die mit Abstand wenigsten neuen PC-Spiele bot fast schon traditionell das Sport- und Rennspiel-Genre – dafür sahen wir **durchweg überzeugende Produkte.**



Im Bereich der Sport- und Rennspiele gab es auf der E3 wie erwartet kaum Überraschungen. Die bekannten, erfolgreichen Serien gehen erwartungsgemäß in die nächste Runde, Electronic Arts dominiert in allen relevanten Sportarten das Geschehen. Allerdings vermissten wir **FIFA 2003**, das eigentlich gezeigt werden sollte. Auf Nachfrage erfuhren wir, dass sich das Spiel derzeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet und daher nicht präsentiert wurde. Dafür durften wir einen Blick auf **NHL 2003**, **Madden NFL 2003** und **NBA Live 2003** werfen. Die Basketball-Serie, die voriges Jahr nicht für den PC erschien, hat nach den ersten Eindrücken den größten Schritt nach vorne gemacht. Mit **Links 2003** wird Microsoft die Spitzenposition bei den Golfsimulationen behaupten. Technisch gab es kaum Verbesserungsbedarf, so dass sich die Entwickler auf den Ausbau der Internet-Spielmodi konzentrierten. Das Ergebnis: Nach dem Erscheinen des Spiels sollen über dieses Medium Turniere mit Preisgeldern ausgetragen werden. Rennspiel-Fans dürfen aufatmen: Nach langer Durststrecke erscheinen demnächst mit **Mercedes-Benz World Championship** und **Need for Speed: Hot Pursuit 2** gleich zwei Fun-Racer mit hervorragender Grafik, großer Streckenvielfalt und wunderschön nachgebauten Sport-Modellen. Dafür scheint die Rallye-Welle fürs Erste abgeklungen zu sein: Teil 3 der **Colin McRae**-Serie steht im Gegensatz zu vergangenen Jahren allein auf weiter Flur. Die Konkurrenz hat es wohl aufgegeben, das unerreichte Gameplay der beiden Vorgänger überbieten zu wollen. Das arcadelastige **Rallisport Challenge** von Microsoft wird als das Rennspiel in die Geschichtsbücher eingehen, das als Erstes von Xbox auf PC portiert wurde.

KORBJÄGER Nachdem NBA Live 2002 nicht für PC erschienen ist, dürfen sich Basketball-Fans auf die 2003-Version freuen.

Weitere Highlights

Ob Tony Hawk's Pro Skater 4 für PC kommt, hängt vom Erfolg von Teil 3 ab. Im Gegensatz zum Gameplay wird der Karrieremodus komplett umgebaut – die Zeitbegrenzung fällt. Levelziele werden nicht mehr vorgegeben, sondern müssen vom Spieler selbst entdeckt werden. +++ Im Boxspiel Rocky von Rage trainieren Sie als Mr. Balboa und knocken dann wie im Film Gegner wie Apollo Creed aus. Vier Modi, hoch detaillierte Modelle, gute Steuerung, realistisches „Schadensmodell". PC-Version wahrscheinlich! +++ In Grand Prix 4 tragen hektisch schraubende Mechaniker in den Boxengassen viel zum Formel-1-Flair bei. Test in Ausgabe 08/02! +++ Codemasters hat sich die Spiele-Rechte an der US-Indycar-Serie gesichert. Schon Mitte nächsten Jahres sollen die Formel-1-ähnlichen Flitzer in Indy Racing League durchstarten. +++ Mit Tiger Woods 2003 bietet EA Sports der Links-Serie Paroli. Für Folge 5 suchen die Entwickler bereits Beta-Tester; noch Ende des Jahres könnte es so weit sein.

HYPE-O-METER

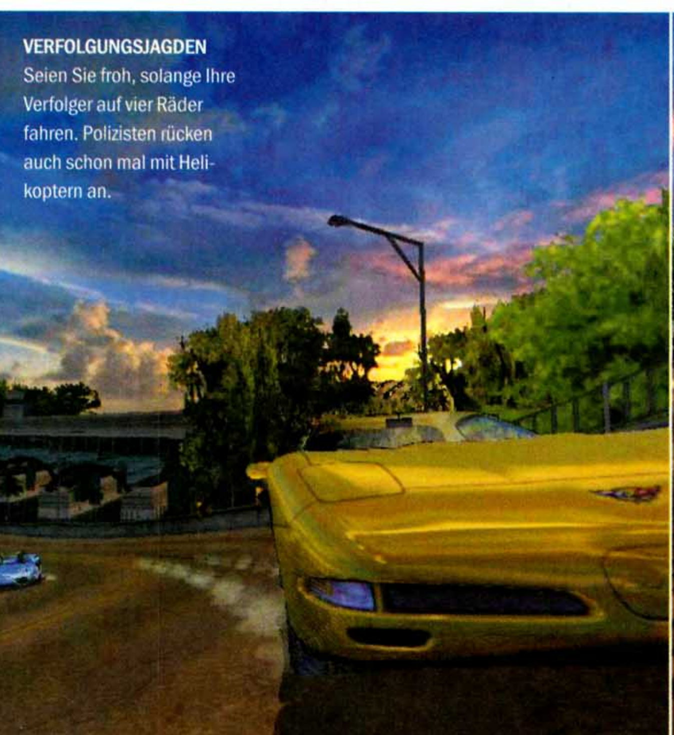
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Anteil	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	21%	NFS: Hot Pursuit 2	Rennspiel	September 2002	Electronic Arts
2	17%	FIFA 2003	Fußball-Simulation	Nov. 2002	Electronic Arts
3	15%	Colin McRae Rally 3	Rallye-Simulation	Februar 2003	Codemasters
4	11%	Grand Prix 4	F1-Simulation	Juni 2002	Infogrames
5	11%	DTM Race Driver	Rennspiel	Juni 2002	Codemasters
6	8%	NHL 2003	Eishockey-Simulation	Nov. 2002	Electronic Arts
7	7%	NBA Live 2003	Basketball-Simulation	Dez. 2002	Electronic Arts
8	4%	Crazy Taxi	Action-Rennspiel	Juli 2002	Empire
9	4%	F1 Racing Championship 2	F1-Simulation	Oktober 2002	Ubi Soft
10	3%	MB World Championship	Rennspiel	September 2002	Synetic

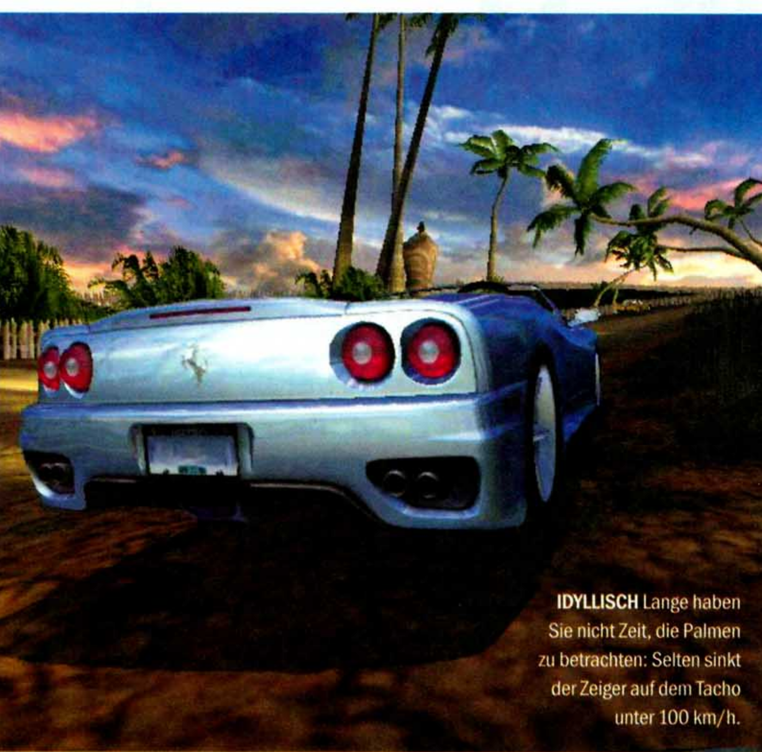
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



Need for Speed: Hot Pursuit 2



VERFOLGUNGSJAGDEN Seien Sie froh, solange Ihre Verfolger auf vier Räder fahren. Polizisten rücken auch schon mal mit Helikoptern an.



IDYLLISCH Lange haben Sie nicht Zeit, die Palmen zu betrachten: Selten sinkt der Zeiger auf dem Tacho unter 100 km/h.

Nach der Einstellung des Internet-Experiments Motor City Online **besinnt sich Electronic Arts auf alte Stärken:** Need for Speed: Hot Pursuit 2 kommt!

Stellen Sie sich vor, Sie fahren einen Lamborghini und stecken im Berufsverkehr. Bei **Need for Speed: Hot Pursuit 2** würde Ihnen das nicht passieren: In dem actionreichen Rennspiel brettern Sie über Straßen, die meilenweite Geraden bilden. Aus 20 Wagen, deren Höchstgeschwindigkeit jenseits von 200 Stundenkilometer liegt, wählen Sie vor dem Start einen. Weitere Flitzer können im späteren Spielverlauf freigespielt werden. Das schaffen Sie, indem Sie den Championship-Modus in Angriff nehmen. Wer in den insgesamt 20 Strecken als Erster durchs Ziel rauscht, verdient sich neue Tuning-Optionen, Lackierfarben und exotische Autos wie den Porsche Carrera GT oder den Ferrari 360 Spider dazu. Der Schlüssel zum Sieg ist eine ausgeklügelte Routenplanung: Wertvolle Sekunden sparen Sie, wenn Sie Schleichwege nutzen. Die eignen sich übrigens genauso gut zum Abschütteln unliebsamer Verfolger.
Neben den Kontrahenten wird auch die Polizei versuchen, Sie von der Straße zu drängeln. Die Cops verfügen über unterschiedliche Persönlichkeiten und werden stets andere Mittel wählen, um Sie aufzuhalten. Grundsätzlich aber gilt: Die Gesetzeshüter rammen gerne und errichten Straßensperren. Weil Sie deren Funkgespräche mithören, können Sie reagieren: Angekündigte Blockaden lassen sich mittels Abkürzungen umfahren. Highlight von **Hot Pursuit 2** ist die Möglichkeit, die Seite zu wechseln. Im Top-Cop-Modus sind Sie der Polizist, der die Verfolgung von Rasern in 30 Levels aufnehmen muss. Fahrbarer Untersatz ist der Polizeiwagen Ford Crown Victoria. Als besonders spannend dürfte sich dieses Feature im Multiplayer-Modus erweisen. Dann rasen bis zu acht Spieler um die Wette und liefern sich rasante Verfolgungsjagden.
Grafisch setzt das Rennspiel auf bewährte Stilmittel: Die Umgebung spiegelt sich im auf Hochglanz polierten Blech der Boliden, Reifen qualmen beim Bremsen und Crashs verbeulen die Karosserie. Regen, Hagel und Schneestürme erschweren die Sicht. Die ist bei guten Bedingungen eine Augenweide: Sie fahren an kilometerlangen Stränden, Wasserfällen und idyllischen Flüssen vorbei und durch endlos scheinende Waldgebiete.

ERSTEINDRUCK

*Da geht die Post ab! **Hot Pursuit 2** ist ein Garant für den Geschwindigkeitsrausch. Ich bin gespannt, ob das Spiel auch genügend Langzeitmotivation bieten kann. Viele freischaltbare Extras sprechen dafür.* THOMAS WEISS

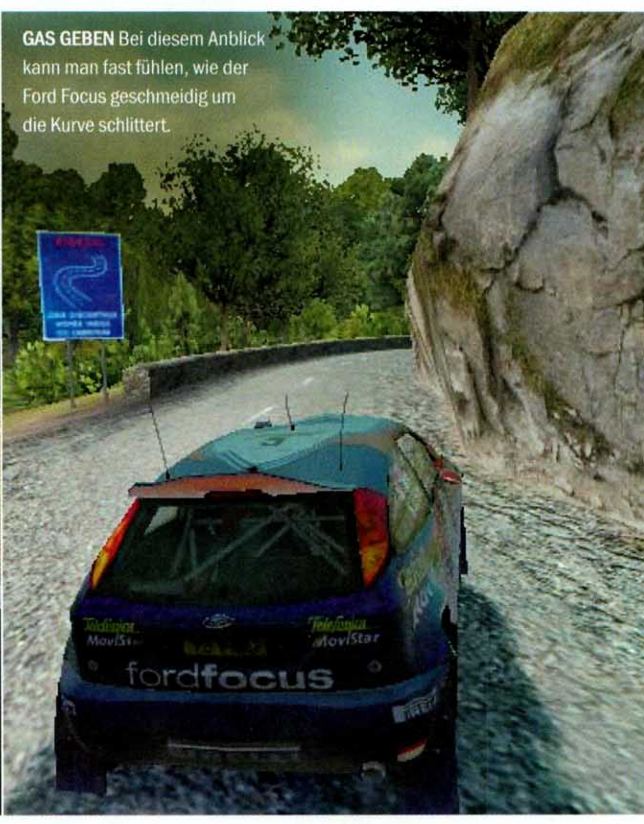
Entwickler .... Black Box
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... September 2002



Colin McRae Rally 3



SAUWETTER Nur in der Cockpit-Sicht kommen Sie in den Genuss von Regentropfen und hübschen Schlieren.



GAS GEBEN Bei diesem Anblick kann man fast fühlen, wie der Ford Focus geschmeidig um die Kurve schlittert.

Die Colin-McRae-Rally-Serie ist Referenz im Rennsport-Genre. **Teil 3 sorgt dafür, dass es so bleibt.**

Man muss schon zweimal hinschauen, damit man merkt, dass es sich um ein Computerspiel handelt: **Colin McRae Rally 3** wirkt in Bewegung beinahe so echt wie eine Sportübertragung im Fernsehen. Im dritten Teil der legendären Rennsportserie machen Wettereffekte die Illusion perfekt. Regen prasselt auf die Windschutzscheiben und lässt die Umgebung verschwommen erscheinen. Abhängig von Ihrer Geschwindigkeit fließen die Tropfen im Fahrtwind unterschiedlich schnell nach oben. Scheibenwischer hinterlassen Schlieren auf dem Glas.

Deutlich wird, dass die Entwickler auf Realismus setzen. Dafür wurden Ex-Rallye-Weltmeister Colin McRae und sein Beifahrer Nicky Grist digitalisiert und hinters Steuer der Wagen gesetzt. Von außen betrachtet sehen Sie, wie McRae mit dem Fuß das Gaspedal durchdrückt oder sein Kopf nach einer Vollbremsung in Richtung Armaturenbrett wandert, während sich Grist am Überrollkäfig festklammert. Kommt es zu Kollisionen, beeindruckt das Schadensmodell: Blech verformt sich, abgerissene Stoßstangen schleifen auf dem Boden und Scheiben zersplittern. Alle sichtbaren Komponenten sind zerstörbar, in schweren Fällen verlieren die Flitzer schon mal Türen oder Räder. Das würde das Rennen vorzeitig beenden.

Im Weltmeisterschaftsmodus von **Colin McRae Rally 3** fahren Sie ein Spieljahr lang auf zahlreichen Strecken. Die befinden sich beispielsweise in Spanien, den USA oder England. Straßenbeläge wie Schlamm, Asphalt oder schneebedeckte Streckenabschnitte erfordern unterschiedliche Fahrstile. Anhand komplexer Tuning-Optionen bringen Sie Ihren Flitzer in Form. Im Karriere-Modus wird das Geschehen auch abseits der Rennstrecke realistisch eingefangen: Aus der Sicht von Colin McRae überblicken Sie die Service-Area und schauen dem Ford-Team dabei zu, wie es Ihre Boliden in Hochform bringt. Die sind übrigens 16-mal detaillierter ausgefallen als im Vorgänger und werden mit rund 14.000 Polygonen dargestellt. In Bewegung merkt man, wie wichtig diese Zahl ist: Die Rallye-Boliden wirken realistisch wie nie zuvor.

ERSTEINDRUCK

Was vor allem ins Auge sticht, sind die brillanten und innovativen Wettereffekte. Oder kennen Sie ein Rennspiel, in dem der Scheibenwischer hübsche Schlieren auf der nassen Windschutzscheibe erzeugt? THOMAS WEISS

Entwickler .... Codemasters
Anbieter .... Codemasters
Termin .... Februar 2003



So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.



PC-Games-Award und Hardware-Award
Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.



Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spielperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games
ANBIETER Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 18 Jahren
SPRACHE Dt. Untertitel
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Eine Stufe: Schwierig
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Realistisch simulierte Großstadt
+ Sehr großer Umfang
+ Passende Musikuntermalung
+ Einzigartiger Genre-Mix
– Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millenium 500/550
Nvidia RivaTNT2 Ultra
Nvidia Geforce256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo 5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

PC Games Award
SPIEL DES MONATS 7/2002

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

VIDEO

TIPPS & TRICKS



GTA 3



Liberty City ist ein Dorado für Autodiebe, Raufbolde und Mafia-Schergen – und für Spieler. **Nie war eine Spielestadt lebensechter.**

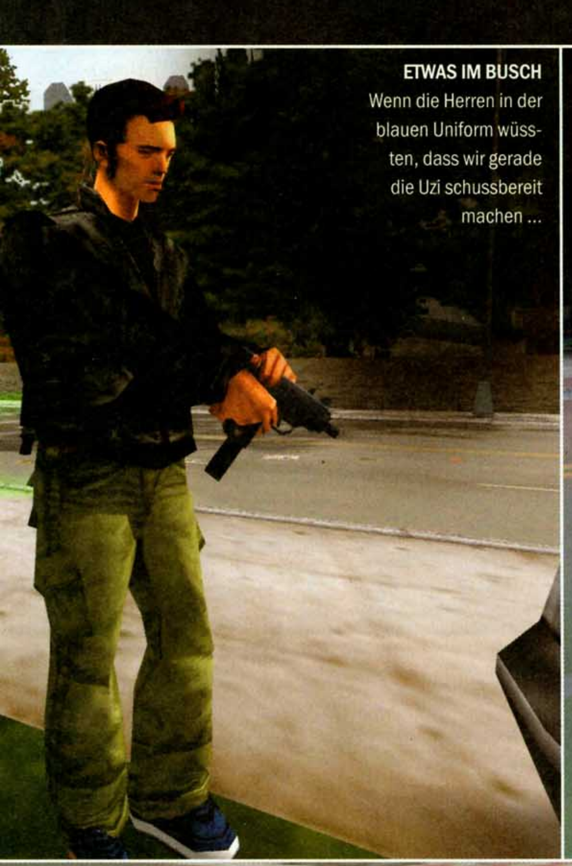


Wenn sich im Abendrot der Himmel über den grauen Industriegebäuden von Liberty City mit kitschigen Farben füllt, dann versprüht die Metropole einen Hauch von Großstadtromantik. Doch der schöne Schein trügt: Gegen den Schauplatz von **GTA 3** wirkt die New Yorker Bronx harmlos wie ein Kinderspielplatz. In Liberty City ist das Gesetz da, um gebrochen zu werden. Auf den Straßen tummeln sich mehr Gangster als in allen Filmen, die Martin Scorsese (**Good-Fellas**, **Casino**) je gedreht hat. Sie sind einer davon. Ihre Aufgaben: schlagen, schießen, in die Luft sprengen und Autos zu Schrott fahren.

Das Spiel beginnt mit einer Introsequenz im Wackelkamerastil. In wilden Schnitten wird gezeigt, wie Ihre Freundin Sie nach einem geglückten Banküberfall empfängt: mit gezückter Kanone. In der nächsten Szene liegen Sie im Dreck, in der übernächsten sitzen Sie gefesselt in einem Polizeibus und in der letzten sind Sie wieder auf freiem Fuß. Mafiakollegen sei Dank. Das ist der Augenblick, in dem Sie die Kontrolle über die Spielfigur erlangen. Die Steuerung ist sofort selbsterklärend: mit den Tasten laufen, mit der Maus die Sicht justieren. Also schnappen Sie sich das Fluchtauto, drücken das Gaspedal durch und hoffen, dass Sie nicht aufgrund der nachfolgenden Reizüberflutung gegen die nächste Straßenlaterne donnern. Denn die Detailfülle wirkt erschlagend: Brummende Autos schlängeln sich durch dichten Straßenverkehr, die blinkenden Ampeln geben den Rhythmus an. Manager stolzieren, Omas schlurfen über Gehwege. Penner lungern am Straßenrand herum. Leicht bekleidete Damen verdrehen Autofahrern den Kopf. Polizeisirenen heulen; von überallher dringt nervöses Hupen und vermischt sich mit den Flüchen der Passanten. Leuchtreklamen blitzen in Neonfarben. Es herrscht eine Tag und Nacht andauernde Hyperaktivität. Und Sie dürfen überall hinfahren.

Irgendwo im Rotlichtbezirk gammelt eine heruntergekommene 1-Zimmer-Wohnung vor sich hin: Ihr Zuhause. Darin wird der Spielstand gespeichert, was einem Nickerchen gleichkommt und die Zeit im Spiel um sechs Stunden vorstellt. Daneben steht eine Garage, in der ein Fahrzeug Platz findet. Das ist der Startpunkt. Genau jetzt ist die Zeit gekommen, die erste von über 70 Missionen anzunehmen. Dazu brauchen Sie einen Auftraggeber. Der heißt Luigi und ist in der Karte am unteren Bildschirmrand eingezeichnet. Dort angekommen, schieben sich zwei dicken Balken ins Bild. Ein Anzeichen dafür, dass eine Zwischensequenz folgt. Jene sind kurz, aber knackig ausgefallen: In wenigen Worten und mit italienischer Leidenschaft tragen die Mafiosi ihre Anliegen in englischer Sprachausgabe vor. Deutsche Untertitel helfen beim Verstehen des Slangs. Luigi plappert von einem Mädchen, das am Krankenhaus auf eine Mitfahrgelegenheit wartet. Sie schnappen sich daraufhin einen x-beliebigen Wagen. Weil kein einziges Fahrzeug in Liberty City abgesperrt ist, haben Sie leichtes Spiel: Wie wäre es mit einem Jeep? Oder einem dunklen Sportflitzer? Doch lieber ein Cabriolet? Was auch immer Sie wählen: Anschließend brettern Sie durch Chinatown, vorbei an Imbissbuden, Fischrestaurants und düster dreinblickenden Schlägertrupps, hinein ins graue Viertel von Portland View, wo auch das Hospital steht. Die junge Lady, den Rock kurz, das Dekolleté tief, wartet bereits. Den Rückweg nehmen Sie am besten so, als säße Ihr Fahrlehrer neben Ihnen. Ein Unfall und die Mission ist verloren. Dann hilft nur der Neustart, denn gespeichert wird ausschließlich in Ihrem Unterschlupf. Waren Sie erfolgreich, kriegen Sie erste Dollars aufs Konto gutgeschrieben. Davon erwerben Sie im hiesigen Waffenladen Ammu-Nation diverse Hilfsmittel, die beim Gegner überzeugender wirken als ein nettes Wort. Zur Auswahl steht

In Liberty City herrscht eine **Tag und Nacht andauernde Hyperaktivität.** GTA 3 fängt das pulsierende Großstadttreiben perfekt ein.



ETWAS IM BUSCH Wenn die Herren in der blauen Uniform wüssten, dass wir gerade die Uzi schussbereit machen ...



EIN LICHTLEIN BRENNT Ein Auto hat Feuer gefangen. Jetzt nichts wie weg hier, bevor die Kiste explodiert.

Portland im Deta



1 Luigis Club
Mit Luigi, dem Sex-Club-Besitzer, machen Sie zu Beginn des Spieles Bekanntschaft. Er hat erste Aufträge für Sie. Später versinkt die Figur in Bedeutungslosigkeit.

5 Unterschlupf
Ihre Wohnung im Rotlichtbezirk. Gespeichert wird, wenn Sie den Raum betreten. In der Garage daneben bringen Sie ein „erworbenes“ Fahrzeug unter.

6 Brücke
Im Vorspann wird diese Brücke in die Luft gesprengt. Haben Sie genügend Hauptmissionen erledigt, wird sie repariert: Der Weg nach Staunton Island ist frei.

7 Ammu-Nation
Im örtlichen Waffenladen decken Sie sich mit Schießprügeln ein. Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto mehr Waffen stehen zum Verkauf bereit.

8 U-Bahn-Station
Wenn Sie später Zugang zu Staunton Island und Shoreside Vale haben, können Sie mit der U-Bahn bequem zwischen den Stadtteilen pendeln.

9 Fischfabrik
Die Triaden-Fischfabrik ist Schauplatz hitziger Gefechte: In einer Mission müssen Sie als Fischlieferant getarnt das Gebäude mit einer Autobombe sprengen.

10 Polizeiwache
Früher oder später passiert es : Die Polizei nimmt Sie fest. Vor der Wache werden Sie abgesetzt. Benutzen Sie doch gleich einen Polizeiwagen zur Heimfahrt!

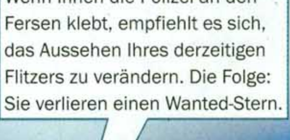
il: Das sind die wichtigsten Stationen



Pay'n'Spray Lackierei
Wenn Ihnen die Polizei an den Fersen klebt, empfiehlt es sich, das Aussehen Ihres derzeitigen Flitzers zu verändern. Die Folge: Sie verlieren einen Wanted-Stern.



Feuerwache
Wenn Sie Lust auf Zusatzmissionen haben, dürfen Sie das Feuerwehrauto kapern. Eignet sich auch gut für Rammattacken gegen andere Fahrzeuge.





Schrottpresse
Im Kofferraum liegt eine Leiche? Auf den Sitzpolstern Ihres Wagens klebt Blut? Die Schrottpresse macht mit dem Beweisstück kurzen Prozess.



Salvatore Leones Villa
Die Villa von Salvatore Leone steht etwas abseits. Der Don ist der Drahtzieher der Mafia. Von ihm erhalten Sie die ersten Hauptmissionen.



Hospital
Wenn Ihre Lebensenergie auf null sinkt, landen Sie im Krankenhaus. Das Hospital ist außerdem der perfekte Ort, um einen Krankenwagen zu klauen.



Bahnhof
Die Bahn kutschiert Sie in Portland herum. Nebeneffekt: Wer sich im Zug aufhält, ist vor der Polizei sicher. So lässt sich der Wanted-Level senken.

8-Balls Autowerkstatt
„Autozubehör und Upgrades" wirbt das Schild vor 8-Balls Werkstatt unschuldig. Wer seinen Schlitten in die Garage fährt, der erhält eine Autobombe.

Handliches, darunter Pistolen, Uzis und Granaten. Schnellfeuer- und Scharfschützengewehre, Schrotflinten, Flammenwerfer oder Raketenwerfer sind aufgrund erhöhter Durchschlagskraft entsprechend teurer und erst im späteren Spielverlauf verfügbar. Beim Schießen kommt die übliche Third-Person-Ansicht zum Einsatz: Sie schauen Ihrer Spielfigur über die Schulter, laufen seitwärts und visieren mit der Maus Gegner an. Beim Autofahren schalten Sie auf Knopfdruck in die Ego-Perspektive oder überblicken das Geschehen wie in **GTA 2** von oben.

So ruhig wie im ersten Auftrag geht es selten zu. Alles, was später kommt, wird Ihnen Schweißperlen auf die Stirn treiben und höchste Konzentration abverlangen. Eine scheinbar harmlose Bitte, eine Reihe von Schmuddelheften von der Straße aufzuklauben, entpuppt

> Die Missionen werden Ihnen **Schweißperlen auf die Stirn treiben.** Weil sie spannend sind (gut), und weil Sie nicht speichern dürfen (schlecht).

sich als Härtetest. Sie haben nur 20 Sekunden Zeit, die Strecke abzufahren, pro eingesammeltem Magazin erhöht sich das Limit um eine Sekunde. Die ersten Hefte bilden eine Gerade, irgendwann führt die Spur zu Haarnadelkurven und über viel befahrene Kreuzungen und Abhänge. Ihr Wagen, ein klobiger Kleinbus, droht beim Ausscheren umzukippen. Jeder Hüpfer, jedes ungewollte Ausbrechen wird Ihren Herzschlag beschleunigen. Der kleinste Fehler würde bedeuten, dass Sie versagen. **GTA 3** ist ein Spiel, das einen dazu verleitet, nach erfolgreich absolvierten Aufgaben enthusiastisch „Ja!" zu brüllen – und dann zu hoffen, dass niemand den peinlichen Gefühlsausbruch mitbekommen hat. Wenn Sie sich an einer Mission fortwährend die Zähne ausbeißen, empfiehlt sich das Ausweichen

Was immer Sie wollen

In **GTA 3** herrscht Bewegungsfreiheit. Wie Sie Ihre Brötchen verdienen, bleibt Ihnen überlassen: Nebenmissionen müssen nicht erledigt werden, sind aber lukrativ.



Bürgerwehr Wer sich ein Polizeiauto stibitzt, darf Polizist spielen und auf Verbrecherjagd gehen. Grüne Punkte auf dem Radar zeigen an, wo sich die Gauner befinden. Sie müssen innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits den Verbrecher ausschalten.

Belohnung Wer zehn Gangster hinter Gitter bringt, kriegt ein Bestechungssymbol im Unterschlupf (da, wo Sie Ihren Spielstand speichern) gutgeschrieben. Maximal lassen sich sechs Bestechungssymbole erzeugen.



Taxifahrer Passanten winken Ihnen zu und wollen transportiert werden. Und zwar schnell. Das Zeitlimit ist so knapp, dass Sie rasen müssen. Die Schwierigkeit liegt darin, den Wagen trotz der hohen Geschwindigkeit nicht zu Schrott zu fahren.

Belohnung Bares. Und außerdem: Haben Sie Ihren Kunden besonders rasch zum Ziel gebracht, winken Boni. Bei 100 transportierten Fahrgästen gibt's ein Schmankerl obendrauf: ein rot-schwarz lackiertes Taxi der Marke Borgnine.



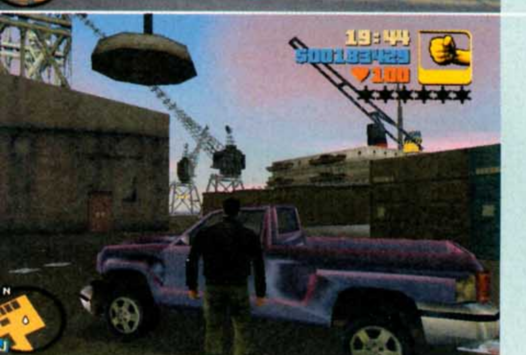
Feuerwehrmann Wer ein Feuerwehrauto gekapert hat, darf Feuerwehrmann spielen. So lauten die Regeln. Meistens sind es Autos, die brennen: Sie müssen den Ort des Geschehens rechtzeitig erreichen und das Feuer mit dem Wasserstrahl löschen.

Belohnung Für jedes gelöschte Feuer wird Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Die Belohnung multipliziert sich mit der Anzahl der gelöschten Brände. Nach 60 Einsätzen steht der Flammenwerfer in Ihrem Unterschlupf kostenlos bereit.



Sanitäter Erinnert ein bisschen an die Arbeit mit dem Taxi: Sie müssen Kranke zum Hospital transportieren. Aber: Wer zu schnell ist und regelmäßig Straßenlaternen umfährt, trägt nicht zur Genesung des Patienten bei.

Belohnung Vieles! Wer fortwährend Kranke rettet, darf im Spiel dauerhaft sprinten, ohne je schlapp zu werden. 35 transportierte Patienten bewirken, dass in Ihrem Unterschlupf ein Gesundheitsextra steht. Bei 70 Personen gibt's die Bullet-Time-Pille.



Schwarzhandel Im Hafengebiet von Liberty City lassen sich bestimmte Fahrzeuge verkaufen, darunter Kranken-, Polizei- und Feuerwehrwagen. Ein Kran mit einem befestigten Magneten übernimmt den Transport der Autos.

Belohnung Jeder verkaufte Wagen bringt 1.500 Dollar. Wer alle Fahrzeuge – das sind insgesamt sieben Stück, darunter Raritäten – an den Mann bringt, kriegt 200.000 Dollar gutgeschrieben. Abgelieferte Wagen stehen Ihnen anschließend immer zur Verfügung.



ARGUMENTE Die Benutzung des Flammenwerfers ist eine Möglichkeit, zu sagen: „Geht bitte, das ist mein Territorium."

auf alternative Aufträge. Während Luigi will, dass Sie einen Schuldner verkloppen, verlangt Joey Leone die Beseitigung eines Nudelkochs in Chinatown. Der rote Faden kommt in Form der Hauptmissionen, anhand derer Sie die zwei restlichen Stadtteile von Liberty City freischalten: Staunton Island und Shoreside Vale werden zugänglich, wenn Sie dem Plot folgen. In Portland hat Mafiaboss Salvatore alle Fäden in der Hand. Der Herr residiert in einer Villa mit Blick aufs Meer und wenn Sie im Spiel weiterkommen wollen, erfüllen Sie besser seine Wünsche. Die haben es in sich. Ein Auftrag umfasst die Sprengung eines Tankers. Sie positionieren sich auf dem Dach eines Lagergebäudes und knipsen mit dem Präzisionsgewehr alle Wachmänner auf dem Deck aus, während Gaunerkumpane 8-Ball durchs Kreuzfeuer hetzt und den Sprengsatz anbringt. Die Mission, die im PlayStation-2-Original aufgrund der lahmen Gamepad-Steuerung unmenschlich schwer ausfällt, hat jetzt humane Züge angenommen: Das Fadenkreuz bewegen Sie bequem per Maus. Ansonsten helfen Pillen, die





EIN HERZLICHES WILLKOMMEN Diese Typen benutzen ihren Baseballschläger sicher nicht, um Autos zu reparieren. Nichts wie weg hier!

vereinzelt in der Landschaft herumliegen. Wer die Tabletten aufsammelt, schaltet in eine Art Bullet-Time-Modus, in dem für begrenzte Zeit alle Bewegungen in Zeitlupe ablaufen.

Wie Sie eine Mission lösen, entscheidet allein Ihre Kreativität. Irgendwann wird verlangt, dass Sie drei Kleintransporter zerstören. Die kurven ziellos in den Straßen von Liberty City umher. Granaten würden ihren Zweck erfüllen. Aber genauso ist es möglich, die Zielfahrzeuge so lange zu rammen, bis sie umkippen und Feuer fangen. Oder Sie schubsen die Wagen im richtigen Augenblick von einer Klippe. Für solche Vorhaben eignen sich Schwergewichte wie Busse oder Trucks. Deren Beschleunigungsvermögen gleicht zwar in etwa dem einer Schildkröte, dafür rummst es beim Aufprall gewaltig. Da kommen die Schadensmodelle der Boliden zur Geltung: Angeschlagene Motorhauben baumeln im Fahrrhythmus, offene Türen schwingen mit, Blech löst sich von den Autos und landet Funken sprühend auf der Straße. Irgendwann rauchen die Karren, bis sie schließlich in die Luft fliegen. Passanten kommentieren solche Explosionen mit einem panischen Schrei. Sie haben sich hoffentlich rechtzei-

Playstation 2 vs. PC - die Unterschiede

Die Auflösung
Zwar hat sich die Texturauflösung gegenüber der PS2-Fassung nicht erhöht. Aber dafür sind Auflösungen von über 1.600x1.200x32 Pixeln möglich, abhängig von Ihrer Grafikkarte. Weichere Kanten sind die Folge.

Die Sichtweite
Objekte in der Ferne, etwa Hochhäuser, wirken im PS2-Original verschwommen. Auf dem PC sind solche Gebilde gestochen scharf – vorausgesetzt, Sie haben den Regler „Sichtweite" im Optionsmenü bis zum Anschlag aufgedreht.

Wiederholungsfunktion
Die unregelmäßig in Liberty City verteilten Rampen eignen sich für halsbrecherische Stunts. Anhand der Replay-Funktion (drücken Sie einfach F1 im Spiel) dürfen Sie besonders spektakuläre aus allen Winkeln betrachten.

Die Steuerung
In der PS2-Version ist das Benutzen der Waffen aufgrund unhandlicher Gamepad-Steuerung sehr schwer. Die PC-Umsetzung setzt auf eine komfortable Steuerung mit Maus und Tastatur: Per Fadenkreuz visieren Sie kinderleicht Ziele an.

Skins
Das Aussehen der Spielfigur dürfen Sie in der PC-Version beliebig verändern: Der Hauptcharakter ist völlig editierbar. Geben Sie ihm doch einen Schnauzer – oder einen Vollbart. Oder scannen Sie gleich Ihr eigenes Foto ein.

Ladezeiten
Im PS2-Original sitzen Sie beim Spielstart Däumchen drehend vor dem Fernseher: Die Ladezeiten betragen schon mal eine Minute. Kontrastprogramm auf dem PC: Innerhalb weniger Sekunden sind die Levels geladen.

Die Musik
Das Radioprogramm aus Rap, 80er und Opernmusik hat sich gegenüber dem PS2-Original nicht verändert. Dafür dürfen Sie auf dem PC einen eigenen Radiosender kreieren, indem Sie beliebig viele MP3-Files ins Spiel integrieren.



SKIN-EDITOR Dieses Bild zeigt Ihre Spielfigur. Sie dürfen es beliebig editieren.



AUTOHÜPFEN Ein Fußgänger springt über unseren Wagen – unfreiwillig.

tig vom Vehikel entfernt. Wer eine Taste gedrückt hält, veranlasst die Spielfigur zum kurzzeitigen Sprint. Je öfter Sie rennen, desto seltener geht Ihnen später die Puste aus. Wer zu nah am Feuerwerk weilt, landet wie in Actionfilmen auf der Nase. Sinkt die Lebensenergie dabei auf null, finden Sie sich im örtlichen Hospital wieder – um ein paar Scheinchen für die Behandlungsgebühren ärmer.

Ähnliches erfährt, wer sich mit der Polizei anlegt. Ihren Wanted-Grad entnehmen Sie den sechs Sternen am oberen Bildschirmrand. Ein Stern bedeutet, die Polizei wird Sie verhaften – aber vorher erst mal den Kaffee zu Ende trinken. Bei zwei Sternen schaut die Sache anders aus: Die Gesetzeshüter schalten ihr Blaulicht ein, lassen ihre Sirenen heulen und starten Verfolgungsjagden. Drei Sterne führen zu Straßensperren, bei vier machen Sie Bekanntschaft mit dem FBI. Alles, was darüber liegt, ist pures Chaos: Helikopter tauchen auf, verursachen ohrenbetäubenden Lärm und entmutigen allein durch ihren Anblick. Den Höhepunkt der Staatsmacht bilden Militärpanzer, die sich zwar langsam, aber in unerschütterlicher Beharrlichkeit an Ihre Fersen heften.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Der Ritt auf der Rasierklinge: Dieses Spiel ist Adrenalin pur!

Was bin ich froh, dass mir auf dem PC dieses Konsolen-Gamepad-Gefummel erspart bleibt. Stattdessen: mit Tastatur laufen, mit Maus zielen – sehr schön. Was einem nicht erspart bleibt: der knackige Schwierigkeitsgrad, weil während der laufenden Mission nicht gespeichert werden darf – man weiß nie, ob man **GTA 3** nach dem zehnten misslungenen Anlauf zur Strafe einfach deinstallieren soll oder ob man nicht doch noch mal ... Tja, und dann versucht man's halt wieder. Auch wenn dieses Alles-nochmal-von-vorn nach verbockten Einsätzen (Auftrag abholen, Auto stehlen etc.) unglaublich nervt. Das geht besser. Immerhin wird der Ritt auf der Rasierklinge mit einer Extraportion Adrenalin belohnt: Wenn man sich mit 20, 30 Lebenspunkten durch das Triaden-verseuchte Chinatown schleppt, steht man kurz vor dem Herzkasper. Abgesehen vom Speichersystem habe ich nichts zu rügen: Starke Missionen, schicke Zwischensequenzen, lässige Musik – Liberty City muss man erlebt haben.

Brandheiße Eiscreme

Am Ende der Missionen in **GTA 3** gibt es meist einige Pixelgauner weniger. So sieht ein typischer Auftrag aus.



Wenn der Boden blau leuchtet, dann bedeutet das: Hier hat jemand Arbeit für Sie. In dieser Szene klingelt ein Telefon im Park. Erinnern Sie sich? In den Vorgängern von **GTA 3** haben Sie genau so immer Ihre Aufträge bekommen.



In einer Zwischensequenz erklärt der Auftraggeber (hier: El Burro) in knappen Worten, worum es geht. Sie sollen eine Bombe in einem Eiswagen anbringen und selbige im Gebiet der Forelli-Gang hochgehen lassen.



Die erste Aufgabe besteht darin, den Aktenkoffer abzuholen, in dem sich der Sprengstoff befindet. Auf einem abgelegenen Parkplatz, der auf Ihrem Radar eingezeichnet ist, werden Sie schließlich fündig.



Den Eiswagen bringen Sie zum Stehen, indem Sie ihn mit Ihrem Wagen bedrängen. Den Fahrer zerren Sie per Knopfdruck anschließend einfach heraus. Herzlichen Glückwunsch zum neuen Auto!

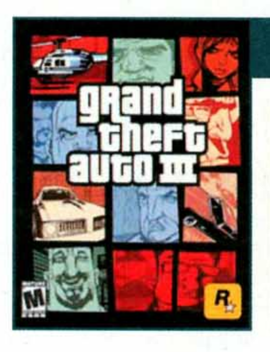


Wieder ist es ein Punkt auf dem Radar, der enthüllt, wo sich die Forelli-Gang aufhält. Das Ziel entpuppt sich als kleines Lagerhaus. Die blaue Kennzeichnung markiert die Stelle, an der Sie den Eiswagen abstellen müssen.



Ist der Wagen geparkt, aktivieren Sie per Knopfdruck den Eis-Jingle, der die Forelli-Brüder anlockt. Sie verstecken sich etwas im Abseits und betätigen den Fernzünder, während die Opfer den Kofferraum öffnen. Auftrag erledigt.


TISCALI
Your European Internet Company



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 11 Waffen
- 60 Autos
- Drei Stadtteile
- 70 Missionen
- Drei Stunden langer Radio-Soundtrack
- Acht Mafiabosse als Auftraggeber

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Driver, Mafia, Loose Cannon
Entwickler:	Rockstar Games
Vom gleichen Entwickler:	GTA, GTA 2, Oni, The Italian Job
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers :	089 - 27 8 22 - 0
Offizielle Website:	http://www.gta3.de
Website des Publishers :	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.rockstargames.com
Beste Fansite:	http://www.gta3.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 87326836 (1,90,- Euro/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 18
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch, Poster mit Übersichtskarte
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	Driver	GTA 2	GTA 3
GRAFIK	**60**	**64**	**86**
Detailreichtum Spielwelt	58	51	93
Detailreichtum Objekte	51	49	93
Vielfalt der Spielwelt	56	79	90
Animation der Objekte	34	70	79
Effekte	62	64	72
SOUND	**81**	**85**	**90**
Musik	76	90	91
Soundeffekte	79	78	88
Stimmen/Kommentar	78	84	91
STEUERUNG	**75**	**65**	**82**
Bedienungskomfort/Navigation	67	61	89
Präzision der Steuerung	80	68	70
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	62	89
ATMOSPHÄRE	**70**	**74**	**91**
Spannung/Überraschungen	65	74	89
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	73	92
Story/Dialoge/Kommentare	60	71	90
Inszenierung	67	69	89
SPIELDESIGN	**80**	**82**	**89**
Komplexität/Spieltiefe	76	81	87
Einsteigerfreundlichkeit	20	58	77
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	27	67	69
Verhalten der Computerfiguren	79	71	72
Innovation	81	40	89
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 11/99	PCG 12/99	PCG 07/02
WERTUNG:	70 (abgewertet)	67	89

Pro & Contra

GRAFIK
- ⊕ Extrem viele Details
- ⊕ Zahlreiche Wetter-Effekte
- ⊕ Sehr detaillierte Schadensmodelle
- ⊖ Etwas triste Texturen
- ⊖ Leichtes, speicherbedingtes Ruckeln

SOUND
- ⊕ Thematisch hervorragende Radiomusik
- ⊕ Leidenschaftliche Sprachausgabe
- ⊕ Eigene MP3-Songs im Spiel verwendbar

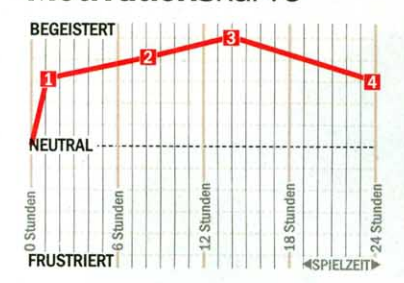
STEUERUNG
- ⊕ Komfortable Maus-und-Tastatur-Kombination
- ⊕ Völlig frei konfigurierbar
- ⊖ Übersensible Fahrzeugsteuerung

ATMOSPHÄRE
- ⊕ Perfekt ausgearbeitete Stadt, vielen Details
- ⊕ Spannende Hauptstory und motivierende Nebenmissionen
- ⊕ Völlige Handlungsfreiheit
- ⊕ Filmreifes Mafia-Ambiente

SPIELDESIGN
- ⊕ Sehr großer Umfang
- ⊕ Viele, abwechslungsreiche Missionen
- ⊖ Beschränkte Speicherfunktion
- ⊖ Einige Missionen sind höllisch schwer

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Die Lebendigkeit der riesigen Stadt ist zuerst überwältigend. Darunter leidet die Orientierung, man fragt sich: Was muss ich tun? Wo finde ich Auftraggeber?



2 Wahnsinn, wie viele Möglichkeiten es gibt: Polizei spielen, Taxifahrer sein, Sanitäter werden. Man vergisst fast, die Hauptmissionen in Angriff zu nehmen.



3 Je mehr Bereiche der Stadt nach erfolgreich erledigten Missionen freigespielt werden, desto mehr Genialität offenbart das Spiel: Es gibt immer Neues zu entdecken.



4 Manche Missionen sind höllisch schwer und sorgen aufgrund beschränkter Speicherfunktion für Frust. Das Ende will man trotzdem sehen.

Leistungs-Check

Lassen Sie die Finger von Kantenglättung im Detonator-Treiber, wenn Sie eine Geforce3 Ti-200 oder eine ähnliche Grafikkarte besitzen: Sobald Sie Anti-Aliasing aktivieren, ruckelt das Spiel in einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten und 32-Bit Farbtiefe. Auf Geforce-MX-Karten empfiehlt sich eine Auflösung von 800x600 Bildpunkten, der Distanzregler sollte bei 50 % stehen. Damit verdoppelt sich die Framerate gegenüber 1.024x768 Pixeln.





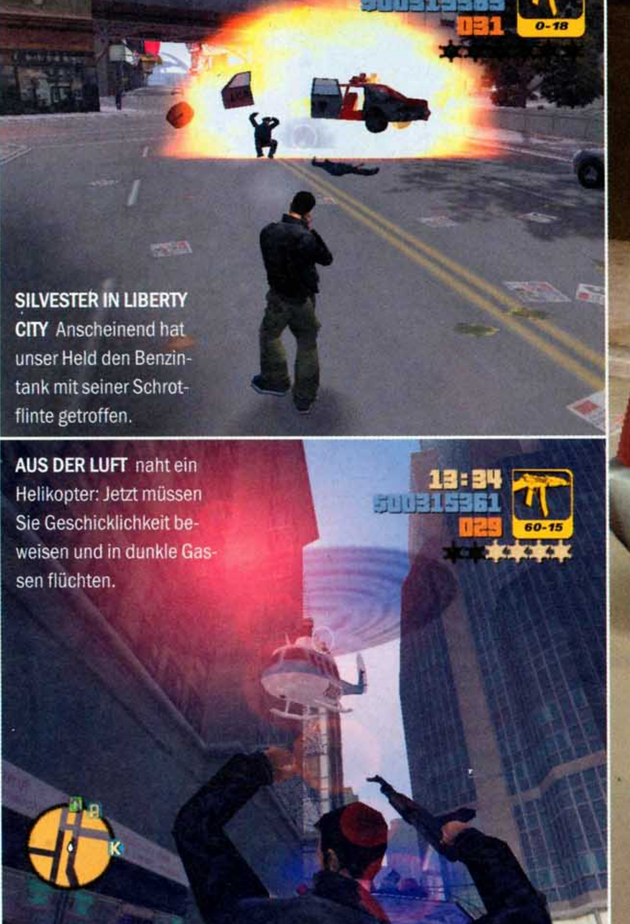
WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
Geforce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal



SILVESTER IN LIBERTY CITY Anscheinend hat unser Held den Benzintank mit seiner Schrotflinte getroffen.

AUS DER LUFT naht ein Helikopter: Jetzt müssen Sie Geschicklichkeit beweisen und in dunkle Gassen flüchten.



ÜBERRASCHUNG! Diese Dame versteht keinen Spaß: Als wir ihren Kleinbus klauen wollen, schwingt sie Einkaufstaschen und Fäuste.

ten. Wer sich das Wirrwarr aus plärrenden Polizisten, ratternden Hubschraubern und Maschinengewehrfeuer clever zunutze macht, darf den Panzer sogar kapern und es den Widersachern heimzahlen. Ansonsten gibt es zwei Möglichkeiten, die Verfolger wieder loszuwerden: Entweder lassen Sie sich verhaften – dann ist die aktuelle Mission verloren. Oder Sie lösen Bestechungssterne ein, die kreuz und quer in Liberty City versteckt sind.

Liberty City, die Stadt der tausend Möglichkeiten. Und das dramaturgische Rückgrat in *GTA 3*. Das Treiben einer pulsierenden Metropole ist nie überzeugender simuliert worden. Viele, viele kleine Details bilden ein einzigartiges Ganzes: Wer mit einem Auto über die Straßen flitzt, lässt weggeworfene Zeitungen hinter sich herflattern. Ein genauerer Blick würde sogar die Schlagzeile auf selbigen offenbaren: „Zombie-Elvis aufgetaucht!", heißt es in Boulevard-Manier. Andere Anspielungen finden sich an allen Ecken und Enden. Die U-Bahn-Station, die Sie später schnell zwischen drei Stadteilen transportieren wird, ist mit Plakaten ausgeschmückt. „BadFellas" steht auf einem. Kenner wissen sofort, dass die Entwickler das Mafia-Epos **GoodFellas** auf die Schippe nehmen. Und das ist **GTA 3** auch: ein Mafia-Epos, aber mit einem Augenzwinkern inszeniert.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

GTA 3 hat zwei Dinge, die im Action-Genre rar sind: Einzigartigkeit und Umfang.

GTA 3 ist eine Wundertüte: Man weiß nie, was einen erwartet. Als ich den zur Routine gewordenen Autoklau zum hundertsten Mal vollzog und den Fahrer eines Wagens grob vom Steuer wegzerrte, war die Überraschung groß: Die Person entpuppte sich als energische Oma, die Karatekicks und fiese Schläge mit der Einkaufstasche beherrschte. Unglaublich, was in **GTA 3** alles drinsteckt. Da sind unzählige Autos, die sich allesamt unterschiedlich fahren, und über 70 abwechslungsreiche Missionen in einer Stadt, wie sie lebendiger nie simuliert wurde. Damit verfügt der Titel über zwei Dinge, die im Action-Genre heutzutage rar sind: Einzigartigkeit und Umfang. Die 90er-Hürde schafft **GTA 3** trotzdem nicht. Erstens ist mir die beschränkte Speicherfunktion zu umständlich, zweitens die Fahrzeugsteuerung in den ersten Spielstunden zu schwierig, weil übersensibel.

TESTURTEIL
GTA 3

89

ENTWICKLER Rockstar Games	**ANBIETER** Take 2 Interac.
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 18 Jahren	**SPRACHE** Dt. Untertitel

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Eine Stufe: Schwierig

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- \+ Realistisch simulierte Großstadt
- \+ Sehr großer Umfang
- \+ Passende Musikuntermalung
- \+ Einzigartiger Genre-Mix
- − Beschränkte Speicherfunktion

GRAFIK	86%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	91%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DRIVER** oder **GRAND THEFT AUTO 2** mochten.



RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]



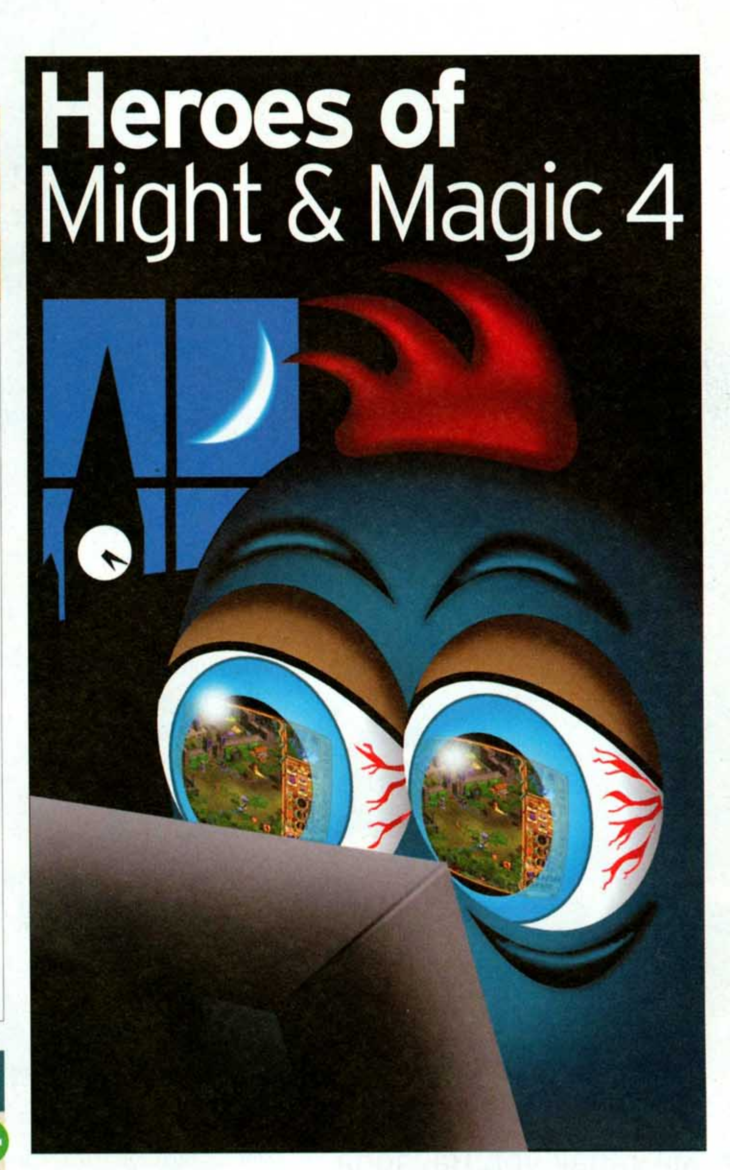
DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER



MICHAEL WETZEL ist Pressesprecher bei Infogrames Deutschland.

PC Games: Warum wurden die Wünsche und Ideen der Community so gut wie nicht berücksichtigt?
Wetzel: „New World Computing sammelt bei jedem neuen Projekt alle Anregungen und Verbesserungsvorschläge aus der Community. Diese werden schon bei den ersten Design-Entwürfen mit berücksichtigt. Letztendlich ist es jedoch unmöglich, alle Ideen zu implementieren."
PC Games: Wie sieht es mit einer Fortsetzung/einem Add-on aus? Vor allem angesichts der gefeuerten Belegschaft bei New World Computing ...
Wetzel: „Es gibt einige Planungen diesbezüglich, eine endgültige Entscheidung ist jedoch noch nicht gefallen."
PC Games: Sind rundenbasierte Spiele überhaupt noch zeitgemäß? Wann kommt **Heroes of Might & Magic** in Echtzeit?
Wetzel: „Rundenbasierte Spiele sind nach wie vor gefragt. Dies bestätigt nicht zuletzt der Erfolg von Titeln wie zum Beispiel **Civilization 3**. Eine Echtzeit-Variante von **Heroes of Might & Magic** wird es nach meinem Kenntnisstand nicht geben."

Heroes of Might & Magic 4



Man kann nicht behaupten, dass sich gegenüber Teil 3 nichts geändert hat – im Vorgänger gab's ein ausführliches, gedrucktes Handbuch, bei der vierten Folge fehlt es. Das ist umso ärgerlicher und unverständlicher, da der US-Fassung von **Heroes 4** eine umfangreiche und vollständige Anleitung beiliegt. Auch wenn sich das Helden-Aufpäppeln, Schätze-Suchen, Städte-Ausbauen und Finstere-Kreaturen-Bekämpfen nach wie vor großer Beliebtheit erfreut – die Zukunft der **Heroes**-Serie steht auf tönernen Füßen: Bei New World Computing wurde das Entwicklerteam nach Fertigstellung entlassen. So bleiben die meistgeäußerten Herzenswünsche – etwa eine bessere Grafik und die Rückkehr der übersichtlichen Hexfelder – voraussichtlich unerfüllt. Doch schon jetzt tun sich spannende Alternativen auf: Die **Disciples**-Serie und das demnächst erscheinende **Age of Wonders 2** könnten die entstandene Lücke füllen.

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Enormer Suchtfaktor
2. Helden greifen in Kämpfe ein
3. Hohe Langzeitmotivation
4. Große Vielfalt an Monstern
5. Ausbau der Städte

–
1. Wenig Fortschritte gegenüber Heroes 3
2. Zu knappes Handbuch
3. Veraltete 2D-Grafik
4. Story wird anhand von öden Texten erzählt
5. Fehlender Mehrspielermodus

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARTIN HURM (22), Student, Weildorf
„Als **Heroes**-Spieler der ersten Stunde habe ich verzweifelt auf den Release gewartet. Aber als ich das Spiel begonnen hatte, war ich zuerst schwer enttäuscht. Ruckelnde Mauszeiger, alles wurde umgestellt, die Helden sterben schnell. Erst mit einer längeren Einspielphase kam das gewohnte Suchtpotenzial wieder hoch."

ANDREAS BURK (23), Fachinformatiker, Galdenbach
„Erster Schock bei der Lieferung: Das soll ein Handbuch (ca. 15 Seiten) sein? Wo ist meine Referenzkarte der Kreaturen und das dicke Handbuch von **HOMM 3**, in dem die ganzen Zauber, Fertigkeiten so schön erklärt wurden? Natürlich als PDF (130 Seiten) auf der CD – als ob das Ausdrucken nichts kosten würde ..."

STEPHAN KRÄMER (20), Student, Halle/Saale
„Eigentlich ist **Heroes 4** ein verbessertes **Heroes 3**. Allerdings wird die Kampagne zu sehr künstlich im Schwierigkeitsgrad hoch gehalten (Stichwort: Einweg-Teleporter). Dies ist einfach nur unfair und soll die Schwächen der KI vertuschen, die wie im Vorgänger nicht besonders gut ist, was besonders auf den Einzelspielerkarten auffällt."

TORSTEN THIELE (35), Student, Furtwangen
„Dass die Helden im Kampf mit zupacken und man eine Armee nur aus Helden zusammenstellen kann, ist das wohl innovativste Feature im Spiel. Leider wurden die taktischen Möglichkeiten im Kampf etwas beschnitten, da man sich nicht mehr anzeigen lassen kann, wohin und wie weit eine Figur gehen kann."

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	-	24%	Die Gilde	Wirtschaftssimulation	Jowood
2	▲	14%	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi-Universal
3	▼	13%	Civilization 3	Runden-Strategie	Infogrames
4	▲	10%	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft
5	-	10%	Starcraft	Echtzeit-Strategie	Vivendi-Universal
6	NEU	8%	Heroes of Might & Magic 4	Runden-Strategie	Infogrames
7	▲	8%	Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	Ubi Soft
8	▲	6%	Anno 1602	Aufbau-Strategie	Infogrames
9	▼	5%	Black & White	Aufbau-Strategie	Electronic Arts
10	-	4%	Fußballmanager 2002	Wirtschaftssimulation	Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



VIDEO

MINI-SPIEL

Port Royale

Verschiffen Sie Tabak von Havanna nach Martinique oder verdingen Sie sich als Freibeuter im Dienste der Krone. Handelsimperium oder Piratenlaufbahn – der Patrizier-Nachfolger legt es in Ihre Hand.

„Geld und Macht" hatten sich die Hansekapitäne in **Patrizier 2** auf die Fahnen geschrieben. Die Packung des Nachfolgers ziert ein drittes Schlagwort: „Kanonen" verheißen Abenteuer, Seeschlachten und Schatzinseln. **Port Royale** begeistert nicht nur Fans von Wirtschaftssimulationen. Von der rauen Heimat der Patrizier verfrachtet Sie Ascarons neuester Streich an die sonnenverwöhnten Gestade der Karibik. Im ausgehenden 16. Jahrhundert strömen Tausende von Glücksrittern in die Neue Welt. Ausgestattet mit einem kleinen Kahn und etwas Startkapital streben auch Sie nach Ruhm und Reichtum. Viele Wege führen nach oben. Welchen Sie beschreiten, hängt ganz von Ihren Vorlieben ab. Zu Beginn Ihrer Laufbahn entscheiden Sie, ob Sie als gewiefter Feilscher günstigere Einkaufspreise aushandeln, als charismatische Persönlichkeit schneller an Ansehen gewinnen oder als Schrecken der Meere besonders zielsicher mit den Kanonen Ihrer Schiffe sind. Als sicherste Einkommensquelle bietet sich der Seehandel an. Rum von Havanna auf die Bahamas, Tabak aus Tortuga nach Charles Towne – „Billig einkaufen, teuer verscherbeln", heißt die Grundregel. Dass das leichter gesagt als getan ist, liegt am dynamischen Warensystem. Angebot und Nachfrage ändern sich ständig. Mal steigert ein Bauboom den Verbrauch von Ziegeln und Holz, mal treibt eine Hungersnot die Getreidepreise in die Höhe. Wirtschaft und Wohlstand einer Stadt liegen auch in Ihrer Hand. Wie schon in **Patrizier 2** können Sie als Bauherr Betriebe errichten, von der Fischerhütte bis hin zur Baumwollplantage. Manufakturen schaffen Arbeitsplätze, Siedler lassen sich nieder, Luxusgüter sind plötzlich begehrt. Mit Rohstoffimporten bringen Sie einem Nachbarhafen den Aufschwung, ein Dritter verdient an Ihren Exportwaren. Alle Schiffe, alle 60 Städte sind Teil des riesigen Wirtschaftsgeflechts. Dauerhaft lukrative Routen sind im Wortsinn Gold wert.

Geld macht nicht nur glücklich, sondern auch be-



PRAKTISCH Von der Übersichtskarte aus können Sie auf fast alle wichtigen Menüs zugreifen, handeln und Routen planen.

ZAHLENSCHLACHT Kämpfe an Land werden in solchen simplen Menüs ausgetragen.

BAULÖWE Eine Konzession und einen guten Ruf vorausgesetzt, werden Sie bald zum Kolonialwarenproduzenten.

liebt: Kirchenalmosen, Feste und Spenden ans Militär sichern Ihnen einen Platz im Herzen Ihrer Mitbürger. Damit auch die Obrigkeit zufrieden ist, sollten Sie ab und an den Gouverneuren der Garnisonen eine Stippvisite abstatten. Die hohen Herren zeigen sich für kleine Dienste überaus erkenntlich. Mal kommt ein Admiral zur Flottenparade und Sie sollen die Farbe für den neuen Anstrich liefern. Mal bringen Sie Arbeiter in arme Siedlungen, mal kundschaften Sie gegnerische Stellungen aus, mal versorgen Sie hungernde Bürger mit Fleisch und Fisch. In den Hafenkneipen finden Sie weitere Aufträge. Da will ein Geograph drei Inseln kartographieren, ein Entdecker bittet um Tauschgüter für seine Expedition zu den Indianern und eine zwielichtige Gestalt bietet Ihnen an, ein paar Fässer Wein mit Wasser und Zucker zu strecken. Mit etwas Glück ergattern Sie sogar eine Schatzkarte oder bringen einen Teil eines Rätsel in Erfahrung, das Sie zu unermesslichem Reichtum führen soll. Und dann gibt es da noch diesen Spanier, der behauptet, den Verbleib Ihrer entführten Mutter zu kennen ... Solche Mini-Missionen sorgen nicht nur für Spannung und Abwechslung, sondern verleihen **Port Royale** auch das passende Mantel-und-Degen-Flair.

Das Ganze wäre natürlich nicht komplett, wenn rund um Kuba und Puerto Rico keine Schaluppen unter schwarzer Flagge kreuzen würden. Es ist Ihre Entscheidung, ob Sie den Burschen nun aus dem Weg gehen, sie jagen und versenken oder gar selbst auf die dunkle Seite der Macht wechseln. Letzteres können Sie übrigens legalisieren. In der Karibik von **Port Royale** zanken sich vier Fraktionen um die Macht: Spanier, Engländer, Holländer und Franzosen. Die gehen alle paar Monate neue Bündnisse ein, brechen sie wieder und führen gegeneinander Krieg. Wenn Sie dann beim Gouverneur vorsprechen und ein paar Münzen für einen Kaperbrief springen lassen, dürfen Sie gegnerische Handelsschiffe einfach erobern, ohne zu Hause an Ansehen zu verlieren. Im Gegenteil: Je mehr Pötte Sie kapern, desto besser. Sie müssen sich allerdings darüber im Klaren sein, dass Sie um die Häfen der verfeindeten Partei danach einen großen Bogen machen sollten. Die See-

Versions-wirrwarr

Für den Test von **Port Royale** erreichten uns insgesamt drei verschiedene Versionen, von denen erst die letzte komplett spielbar war. Allerdings machten sich auch dort noch kleine Fehler bemerkbar, beispielsweise funktionierten die Attacken auf gegnerische Städte noch nicht hundertprozentig. Zum Redaktionsschluss arbeiteten die Programmierer von Ascaron eine Liste von rund 50 bekannten Bugs ab. Die Wertung baut darauf, dass die Gütersloher es schaffen, diese meist kleinen Fehler bis zur Verkaufsversion auszubügeln. Sollte das wider Erwarten nicht gelingen, wird PC Games **Port Royale** in der folgenden Ausgabe einem Nachtest unterziehen.

schlachten tragen Sie entweder höchstpersönlich aus oder überlassen der Automatik das Ruder. Da Käpt'n Computer nicht gerade ein begnadeter Steuermann ist, werden Sie allerdings schnell der ersten Variante den Vorzug geben. Die Navigation könnte simpler kaum sein: Per Maus geben Sie den Kurs vor, manövrieren in Feuerreichweite und ballern Ihrem Opponenten eine Salve vor den Bug. Wenn Sie auf Hab und Gut Ihres Gegenübers scharf sind, müssen Sie zum Entern ansetzen. Gewinner wird schlicht der mit den meisten Soldaten an Bord. Kompliziert wird die Sache, wenn Konvois mit mehreren Schiffen aufeinander treffen. Spätestens ab drei gegen drei ist die Pausenfunktion Ihr bester Freund, sonst verlieren Sie die Kontrolle.

Mit einer großen Armada können Sie nicht nur auf gegnerische Boote Jagd machen, sondern auch Siedlungen heimsuchen. Auf dem Landweg wählen Sie dazu einfach Angriffsformation und Bewaffnung und vertrauen auf Ihre Matrosen. Von See her führen Sie Ihre Flotte zunächst gegen Patrouillenboote ins Gefecht, bevor Sie die Kanonentürme im Hafen zu Klump schießen. In jedem Fall winkt dem Sieger reiche Beute – führen Sie eine Gouverneursmission aus, dürfen Sie die Stadt sogar für Ihr Land annektieren.

Anders als noch bei **Patrizier 2** verwendet Ascaron in den Meereskämpfen von **Port Royale** eine eigens entwickelte 3D-Engine, die das Kampfgebiet in der Iso-Ansicht prä-

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

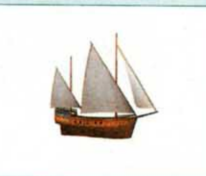


Eine Seefahrt, die ist lustig – und mit Port Royale gleich noch mal so schön.

So viele Jahre hat es gedauert: In **Port Royale** habe ich endlich einen würdigen Nachfolger zu Sid Meiers Klassiker **Pirates** gefunden. Es ist nicht das unerreichte Wirtschaftssystem, das Ascarons WiSim so faszinierend macht. Es sind auch nicht die vielen Aufträge, die mich ständig auf Trab halten. Es ist auch nicht der offene Spielablauf, in dem ich als Korsar genauso viel Spaß haben kann wie als braver Kaufmann. Es ist das Zusammenspiel aller Elemente, die wundervolle Atmosphäre, die Liebe zum Detail. Persönlich hätte ich mir zwar noch mehr und vor allem längere Missionen gewünscht, am besten in eine gut erzählte Story eingebettet. Doch auch so werde ich in den nächsten Monaten meine knapp bemessene Freizeit gerne in der Karibik verbringen und die spanische Schatzflotte jagen. Mein einziger großer Kritikpunkt ist die Steuerung in den Seeschlachten. Zehn Galeonen unter Kontrolle zu halten, ist kein Spaß – nicht mal mit der Automatikfunktion.

Schiff ahoi

Satte zehn Bootstypen tummeln sich in Port Royale – vom klapprigen Kahn bis hin zur Kriegsgaleone.



Pinasse

Laderaum:	50 Fass
Kanonen:	8
Besatzung:	4 + 26
Geschwindigkeit:	6-10 Knoten
Wendigkeit:	Sehr hoch



Fregatte

Laderaum:	180 Fass
Kanonen:	28
Besatzung:	10 + 9
Geschwindigkeit:	5-11 Knoten
Wendigkeit:	Mittel



Schaluppe

Laderaum:	50 Fass
Kanonen:	14
Besatzung:	6 + 34
Geschwindigkeit:	6-11 Knoten
Wendigkeit:	Sehr hoch



Karavelle

Laderaum:	200 Fass
Kanonen:	36
Besatzung:	10 + 110
Geschwindigkeit:	4-10 Knoten
Wendigkeit:	Mittel



Brigg

Laderaum:	80 Fass
Kanonen:	16
Besatzung:	6 + 44
Geschwindigkeit:	5-11 Knoten
Wendigkeit:	Hoch



Karacke

Laderaum:	200 Fass
Kanonen:	40
Besatzung:	10 + 130
Geschwindigkeit:	5-12 Knoten
Wendigkeit:	Gering



Barke

Laderaum:	80 Fass
Kanonen:	20
Besatzung:	8 + 52
Geschwindigkeit:	5-12 Knoten
Wendigkeit:	Hoch



Galeone

Laderaum:	240 Fass
Kanonen:	44
Besatzung:	12 + 148
Geschwindigkeit:	4-13 Knoten
Wendigkeit:	Gering



Fleute

Laderaum:	120 Fass
Kanonen:	16
Besatzung:	8 + 72
Geschwindigkeit:	4-10 Knoten
Wendigkeit:	Mittel



Linienschiff*

Laderaum:	? Fass
Kanonen:	?
Besatzung:	?
Geschwindigkeit:	?
Wendigkeit:	?

*Diesen Superliner müssen Sie sich hart verdienen.

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Vom Patrizier-2-Team
- Vier Nationen
- 60 Städte
- 10 Schiffe
- 19 Waren (+ Siedler)
- 15 Produktionsbetriebe
- Sechs Waffen für Schiffe und Matrosen
- Bis zu zehn Konvois mit bis zu zehn Schiffen

Zahlen & Fakten

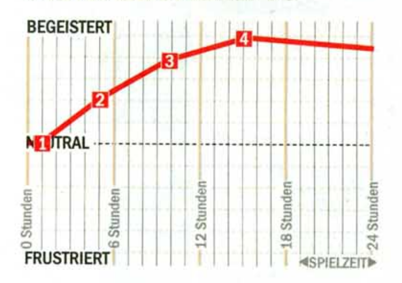
Genre:	Wirtschaftssimulation
Vergleichbare Spiele:	Die Gilde, Anno 1602, Tropico
Entwickler:	Ascaron
Vom gleichen Entwickler:	Anstoß 3, Ballerburg
Publisher:	Big Ben Interactive
Adresse des Publishers:	Walter-Gropius-Straße 24 · 50126 Bergheim/Erft
Telefon des Publishers :	02271-49859-0
Offizielle Website:	www.port-royale.de
Website des Publishers :	www.bigben-interactive.de
Website des Entwicklers:	www.ascaron.com
Beste Fansite:	www.portroyale.de
Telefon-Hotline (Kosten):	05241-96690 (Mo.-Fr., 10-17 Uhr, Standardtarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	14.06.2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 35,-
Inhalt der Packung:	1 CD, sehr gutes farbiges Handbuch mit 98 Seiten, Seekarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

Im Wettbewerb

	Die Gilde	Patrizier 2	Port Royale	Pro & Contra
GRAFIK	**81**	**72**	**79**	⊕ Hochdetaillierte Schiffsmodelle ⊕ Schöne Animationen und Spezialeffekte ⊕ Gelungene Verknüpfung von 2D und 3D ⊖ Zu wenig verschiedene Häuservarianten, wirkt etwas steril
Detailreichtum Spielwelt	86	70	80	
Detailreichtum Objekte	56	68	77	
Vielfalt der Spielwelt	78	52	50	
Animation der Objekte	74	56	77	
Effekte	80	54	83	
SOUND	**83**	**68**	**78**	⊕ Stimmige Hintergrundmusik ⊖ Kaum Sprachausgabe
Musik	83	82	84	
Soundeffekte	78	51	60	
Stimmen / Kommentar	86	50	40	
STEUERUNG	**85**	**75**	**77**	⊕ Die meisten Aktionen lassen sich mit zwei Klicks ausführen ⊖ Mangelnde Übersicht in großen Seeschlachten
Bedienungskomfort / Navigation	88	71	72	
Präzision der Steuerung	78	80	80	
Übersichtlichkeit / Perspektive	87	83	82	
ATMOSPHÄRE	**85**	**70**	**82**	⊕ Stimmige Missionen ⊖ Kaum Videosequenzen ⊖ Story nur ansatzweise vorhanden
Spannung / Überraschungen	84	58	71	
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	86	84	87	
Story / Dialoge / Kommentare	85	61	68	
Inszenierung	80	48	50	
SPIELDESIGN	**84**	**80**	**86**	⊕ Offener Spielablauf ⊕ Hoher Wiederspielwert ⊕ Komplexes Wirtschaftssystem ⊖ Trockenes Tutorial
Komplexität / Spieltiefe	90	85	89	
Einsteigerfreundlichkeit	51	72	73	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	77	82	85	
Verhalten der Computergegner	75	68	70	
Innovation	89	51	52	
MEHRSPIELERMODUS	**85**	**81**	**-**	-
Abwechslung der Spielmodi	81	80	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	90	82	-	
Einstellungsmöglichkeiten	72	81	-	
TEST-AUSGABE:	PCG 04/02	PCG 02/01	PCG 07/02	
WERTUNG:	**87**	**85**	**88**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele · Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Tutorial ist eine Enttäuschung, Alt-Patrizier finden sich aber gleich zurecht.



2 Der Grundstein für den Wohlstand ist gelegt: Cleverer Handel bringt ein zweites Schiff ein.



3 Die Missionen werden komplexer: Rätselteile führen nach und nach zu einer Schatzinsel.



4 Als Pirat ist das Seemannsleben gleich noch mal so schön. Auf zur Kaperfahrt!

Leistungs-Check

Für eine Wirtschaftssimulation ist **Port Royale** vergleichsweise leistungshungrig – die prächtige 2D-Grafik mit eingestreuten 3D-Objekten ist dieses Opfer aber wert. Wer Details und Auflösung herunterschraubt, kann auch auf älteren Rechnern noch vernünftig spielen, im Extremfall muss auf die Seeschlachten verzichtet werden. Unsere Testversion hatte mit älteren Grafikkartentreibern noch große Schwierigkeiten, deshalb unbedingt die Treiberbibliothek auf den neuesten Stand bringen.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS – 1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Mission: Possible

In Port Royale genießen Sie Handlungsfreiheit im wahrsten Sinne des Wortes.



Spannender als Waren von A nach B zu verschiffen sind die Mini-Missionen, die Sie sich bei Gouverneuren und Geschäftsmännern abholen können. Mit der Zeit vertrauen die Ihnen immer komplexere und schwierigere Einsätze an. Einige der schönsten stellen wir Ihnen vor.

Diplomatengepäck

Sie sollen gestohlene Dokumente wiederbeschaffen. Den Kahn des flüchtenden Diplomaten aufzuspüren, ist alles andere als leicht. Haben Sie ihn gefunden, gilt es, das Schiff zu entern und die Papiere sicher zu Ihrem Auftraggeber zurückzubringen.

Rache ist süß

Eine benachbarte Hafenstadt ist Ihrem Gouverneur ein Dorn im Auge. Binnen zwei Monaten soll die Einwohnerzahl um ein Viertel schrumpfen. Ob Sie das mit militärischer Gewalt, einer Handelsblockade oder Hamsterkäufen erreichen, ist allein Ihre Entscheidung

Annexion

Einer der schwierigsten Aufträge ist der Überfall auf eine feindliche Festung. Entweder drücken Sie Ihren Matrosen Säbel und Musketen in die Hand und marschieren auf dem Landweg ein oder Sie schicken Ihre Flotte gegen die Patrouillenboote und Befestigungen aus. Wenn Sie siegreich sind, dürfen Sie einen neuen Statthalter einsetzen.

sentiert. Die schick schwappenden Wellen, die hochdetaillierten, animierten Pötte und Spezialeffekte wie Pulverdampf, Flammen und Spiegelungen würden manchem Echtzeit-Strategiespiel zur Ehre gereichen, im vernachlässigten WiSim-Genre sind sie sensationell. Die meiste Zeit verbringen Sie vor der Übersichtskarte, die klassisch platt, aber hübsch gezeichnet ist. Dort schicken Sie Ihre Boote auf die Reise und treiben Handel. Wenn Sie in eine Kneipe einkehren oder beim Statthalter vorbeischauen wollen, wechseln Sie in die Stadtperspektive. Diese Ansicht kombiniert 2D- und 3D-Grafik. Landschaft und Häuser sind vorgerendert, die Schiffe und die Wellen, die an den Strand rollen, aus Polygonen zusammengesetzt.

Zwar haben Ascarons Designer die Gebäude mit viel Liebe zum Detail und historisch akkurat konstruiert, allerdings gibt es von den meisten Bauwerken nur eine Variante, weshalb große Siedlungen etwas künstlich wirken. An der akustischen Untermalung gibt es dagegen nichts auszusetzen. Klangeffekte werden spärlich eingesetzt, die Musik ist unaufdringlich und doch eingängig und passt sich den Schauplätzen an.

Einen funktionierenden Mehrspielermodus hatte unsere Testversion noch nicht zu bieten. Laut Ascaron wird wohl auch die Verkaufsfassung ohne auskommen müssen. Erst später wollen die Gütersloher bis zu acht menschliche Mitspieler in den Kampf um Ruhm und Macht und schließlich den Gouverneurstitel schicken. Vermisst haben wir die Multiplayer-Option kaum – die war wegen des zähen Spielablaufs schon bei **Patrizier 2** weit weniger aufregend als die Solo-Kampagne. RÜDIGER STEIDLE



CHAOS-ARMADA Mehr als zwei, drei Schiffe kann selbst der beste Hobby-Käpt'n nicht ins Gefecht führen. Kollege Computer geht Ihnen aber gerne zur Hand.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Wirtschaftssimulation Royale: Ascaron lässt eine famose WiSim vom Stapel.

Die schwarze Totenkopf-Flagge auf meinem Mast signalisiert jedem dahergelaufenen Krämer, der sich zwischen Tobago und Barbados verirrt hat: Hoppla, da kommt Korsarin Petra. Und wenn mir das Entern und Kapern zu anstrengend wird, sattel ich halt um auf Kauffrau oder löse spannende Missionen – toll! Die eingängige Steuerung und schnelle Erfolgserlebnisse machen **Port Royale** einsteigerfreundlicher als etwa **Die Gilde**. Nur das Tutorial ist eine Farce: Textbildschirme durchlesen und -klicken – für ähnlich schwerwiegende Vergehen wär' man im 17. Jahrhundert sicher über die Planke gelaufen. Und auch wenn die belebten Karibik-Inseln jede Menge Flair rüberbringen, erinnern die immer gleichen Gebäude unangenehm an DIN-genormte Vorstadt-Neubausiedlungen. Spieldesign und Atmosphäre sind jedoch gelungen: Nicht nur **Patrizier 2**-Kennern offenbart sich eine riesige, neue Abenteuer-Welt.





LUFTANGRIFF Nur in wenigen Missionen stehen Ihnen Bomber oder Jäger zur Verfügung, die Sie nur auf die wichtigsten gegnerischen Stellungen ansetzen sollten.

MENSCHENMASSEN Im japanischen und sowjetischen Feldzug befehligen Sie riesige Infanterieverbände.

AUFSITZEN Nicht nur in LKWs, auch auf Panzern können einige Fußsoldaten mitfahren. Vor dem Gefecht sollten diese aber absteigen.

Sudden Strike 2

Zwanzig Pixel-Panzer, eine Hundertschaft Soldaten, zwei Dutzend Geschütze und nur ein General. Die **Echtzeit-Schlachten im Zweiten Weltkrieg** fordern selbst hartgesottene Mausklick-Profis.

Nur der Kampf zählt. In **Sudden Strike 2** fördern Sie kein Öl und errichten keine Fabriken. Als General im Zweiten Weltkrieg planen Sie allein die Echtzeit-Gefechte. Egal ob Sie für die US Army, Briten, Japaner, Deutsche oder die Rote Armee ins Feld ziehen: Jeder Schritt will wohl überlegt sein, denn Verluste können Sie nicht einfach ersetzen. Selbst gigantische Armeen mit Dutzenden von winzigen Panzern, Infanteristen, Kanonen und LKWs überstehen keinen simplen Frontalangriff. Sie müssen wirklich alle taktischen Feinheiten nutzen – und davon gibt es in **Sudden Strike 2** weit mehr als in den meisten anderen Echtzeit-Strategiespielen.

Aufklärung ist die wichtigste Waffe, denn was Sie nicht sehen, können Sie auch nicht treffen. Als Kundschafter eignen sich die aus dem Vorgänger bekannten Offiziere am besten. Sie sind nur leicht bewaffnet, sehen aber mehr als alle anderen Einheiten. Neu ist das Fernglas, mit dem die Truppenführer noch weiter spähen, allerdings nur in eine Richtung. Entscheidend ist das Gelände.

Bäume, Felsen und Buschwerk schützen vor neugierigen Blicken, Häuser bieten Deckung, mehrstöckige erweitern darüber hinaus den Sichtradius, Hügel verleihen eine größere Reichweite. So können ein oder zwei Offiziere, unterstützt von einer Hand voll Scharfschützen, Ziele für die Artillerie auskundschaften, die dann aus sicherer Entfernung die gegnerischen Stellungen beharkt. Auch in der Defensive gibt es unzählige Möglichkeiten. Ihre Soldaten legen Minengürtel (und entschärfen diese), bauen Panzersperren oder Stacheldrahtbarrieren auf, verschanzen sich in Bunkern, werfen sich zu Boden oder stehen aufrecht, verteilen sich, bleiben zusammen, suchen automatisch Deckung und bemannen Geschütze.

aber auch verwundbar. Schaffen es Ihre Jungs, eine Geschütz- oder Fahrzeugbesatzung auszuschalten, können Sie das Feindgerät mit Ihren Leuten kapern. Anders als beispielsweise in der **C&C**-Serie ist auch nicht jeder Schuss ein Treffer. Paks tun sich gegen schnelle Kradschützen schwer, Artillerie gewinnt ohne Aufklärung keinen Blumentopf, Panzer haben mit verschanzter Infanterie Probleme. Mit der Zeit gewinnen Ihre Schützlinge an Erfahrung. So bewegen sie sich schneller im Gelände, zielen genauer, sehen weiter und vertragen auch den einen oder anderen Treffer mehr. Die Boni behalten sie allerdings nur bis zum Ende des Szenarios, nur in wenigen Fällen übernehmen Sie Einheiten in die nächste

Erfahrung, Moral, Sichtradien, Höhenunterschiede - **nur wer alle Feinheiten mit einbezieht,** hat Chancen auf den Sieg.

Sudden Strike 2 gibt sich realistischer als die meisten Genrekollegen, im Vergleich zum Vorgänger entsprechen die Waffensysteme nun noch mehr ihren echten Vorbildern. So hat ein kleiner T-70 Tank gegen einen deutschen Königstiger keine Chance, Fußsoldaten können gepanzerten Fahrzeugen nur mit Granaten oder Anti-Tank-Raketen etwas anhaben. Es sei denn, der gegnerische Kommandant macht den Fehler, aus der Turmluke zu gucken. Damit hat er zwar eine bessere Aussicht, wird

Mission. Eine gute Kampfmoral wirkt sich ähnlich positiv aus wie Erfahrung, allerdings steigt diese nur, solange ein Offizier in Reichweite ist.

Neben den Standardtruppen stehen Ihnen in einigen Szenarien Spezialeinheiten zur Verfügung. Auf Anforderung stehen Bomberstaffeln, Aufklärer, Jäger sowie Luftlandetruppen bereit, die hinter den feindlichen Linien abspringen. Das geschieht normalerweise automatisch, hin und wieder dürfen Sie die Luftwaffe aber auch direkt übers Schlachtfeld len-

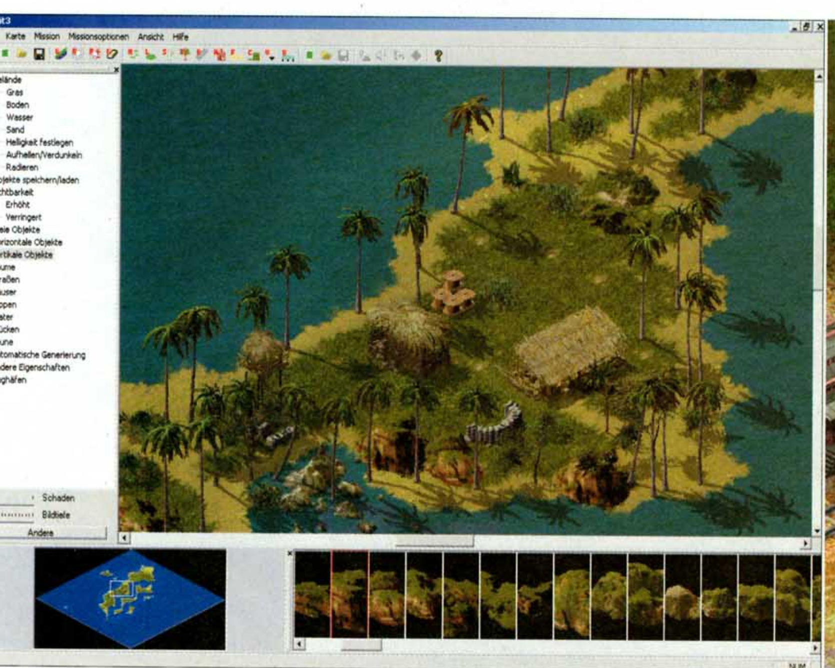


LUFTLANDUNG Fallschirmjäger können Sie auf Knopfdruck hinter den feindlichen Linien abspringen lassen und so etwa Geschütze erobern.

Die wichtigsten **Änderungen**

Am damals innovativen Konzept von **Sudden Strike** haben die Entwickler in der Fortsetzung kaum gerüttelt. Wir fassen die wichtigsten Neuerungen und ihren Nutzen für Sie zusammen.

Feature	Nutzen
Neuer Schwierigkeitsgrad „Rekrut" für Einsteiger	Hoch
Gegnerische Fahrzeuge kapern	Hoch
Einheitenbefehle erweitert (etwa Marsch- und Gefechtsmodus)	Mittel
Truppen realistischer	Mittel
Flugzeuge mit manueller Steuerung	Gering
Tunnelanlagen	Gering
Frische Einheiten, darunter Panzerzüge	Gering



KREATIV Der Szenario-Editor erlaubt das einfache Erstellen neuer Karten.



SCHIENENVERKEHR Auf Kampfzügen finden Sie meist stationäre, weitreichende Artillerie.

ken. Auf dem Wasser ist weniger los, nur von Zeit zu Zeit greifen Patrouillenboote oder Kreuzer mit weitreichenden Geschützen ins Kampfgeschehen ein.

Wenn Sie alle taktischen Finessen nutzen wollen, müssen Sie sich auf eine Menge Arbeit gefasst machen. Um beispielsweise ein Artilleriegeschütz zu verlagern, müssen Sie erst einen LKW ausfindig machen, die Kanone anhängen, zum Bestimmungsort kutschieren, dort entladen und schließlich ausrichten. Und nun stellen Sie sich das mit zehn Haubitzen vor. Anders als etwa in **Empire Earth** mit seinen umfangreichen Automatikfunktionen machen die Truppen in **Sudden Strike 2** ohne Anweisungen kaum einen Finger krumm. Eine Infanterieformation nach einem Gefecht zu ordnen, zu heilen und aufzumunitionieren, kann schon mal zehn Minuten in Anspruch nehmen. Eine Soldatengruppe in einem Haus zu verteilen, kostet Sie wenigstens fünf Mausklicks. Um solche Fleißarbeiten werden Sie aber kaum herumkommen. Nur im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade haben Sie genug Reserven, um Ihre Opponenten einfach platt zu walzen.

Neben zwei Trainingseinsätzen und acht Einzelaufträgen schlagen Sie sich in fünf Kampagnen durch 47 Missionen aufseiten der Achsenmächte und der Alliierten – Spielstoff für mehrere Wochen. Fast immer geht es darum, Dörfer oder Industriegebiete einzunehmen und vor Gegenangriffen zu schützen. Hin und wieder steht auch eine Luftlandung auf dem Programm oder Sie mogeln kleine Verbände an den feindlichen Linien vorbei. Wie die Ziele auch lauten mögen, die Missionen laufen meistens nach dem gleichen Schema ab. Erst kundschaften Sie Ihren Gegner aus, beharken mit Artillerie oder Panzern die Stellungen, rücken dann vor und sichern das Gebiet ab. Besonders viel Raum zum Manövrieren bleibt nur selten; die Leveldesigner haben die passierbaren Routen fast immer eingeschränkt. Pontonbrücken etwa, um Flussläufe zu überqueren, können Sie nur an vorgesehenen Stellen errichten. Im Mehrspielermodus stehen satte 35 Karten zur Auswahl, auf denen sich bis zu acht Kontrahenten um Nachschubpunkte balgen, Festungen verteidigen oder angreifen.

Optisch hinkt **Sudden Strike** dem Stand der Technik hinterher. Zwar versprüht die kleinteilige 2D-Grafik noch immer Modellbau-Charme, vor allem die Spezialeffekte (Wetter, Wasser) und die Animationen können mit aktuellen 3D-Titeln aber nicht mithalten. Soundeffekte und Musik sind dafür sehr gut. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Wer **Sudden Strike 2** genießen will, muss viel Geduld mitbringen.

„Mit dir hätten wir den Krieg gewonnen", orakelt die Werbung, zielsicher am guten Geschmack vorbei. „Mit **Sudden Strike 2** verliert ihr den Echtzeit-Krieg", lautet meine Prophezeiung. Wo Teil 1 vor zwei Jahren frischen Wind ins Genre brachte, erweist sich der Nachfolger als innovationsarmer Zauderer. Während etwa die Missionen von **Empire Earth** Geschichten erzählen und mich mit überraschenden Wendungen immer wieder neu fordern, laufen die Einsätze in CDVs Weltkriegs-Drama immer wieder gleich ab: auskundschaften, vorrücken, Position sichern. Warum muss ich mit der Roten Armee in fast jedem Szenario irgendeinen Fluss überqueren? Seine Stärken spielt **Sudden Strike 2** im Detail aus: Nichts ist so spannend, wie mit ein paar Scharfschützen und einem Offizier auf die Pirsch zu gehen oder mit zwei Paks einen Hinterhalt zu legen. Werden daraus aber ein Dutzend Kanonen und hundert Soldaten, artet der Strategie-Spaß in Arbeit aus. Nur wer viel Geduld mitbringt, kann die taktische Tiefe von **Sudden Strike 2** wirklich genießen.



TESTURTEIL
SUDDEN STRIKE 2

ENTWICKLER Fireglow	**ANBIETER** CDV
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 31.05.2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Für Fortgeschrittene und Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

75

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB, 128 MB, 256 MB, 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost, Standard, High-End, Luxus

PRO & CONTRA
+ Viele taktische Möglichkeiten
+ Vortasten und Massenschlachten
– Eintönige Missionen
– Viel Detailarbeit für Spieler
– Wenige Neuerungen

GRAFIK	59%
SOUND	81%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	56%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE** oder **CLOSE COMBAT** mochten.

Dragonfarm



SCHWANZVERGLEICH Die Kämpfe könnten spaßig sein, wenn der Drache auf jede Benutzereingabe reagieren würde.

Hautnah an den blutrünstigsten Kreaturen – der Traum jedes Draufgängers wird Wirklichkeit.

Wie im wirklichen Leben: Da steht man mit wenig Geld in den Taschen vor einer Kneipe und fragt sich, was man mit dem Leben anfangen soll. Auf Alterica ist die Antwort einfach, denn dort kann man nur Drachenzüchter werden. Nun ja, das klingt immerhin nach einem spannenden Beruf. Also begibt man sich in besagte Kneipe und beauftragt einen der dort zechenden Jäger, einen Drachen zu fangen. Eine Spielrunde und eine lange Wartezeit später steht das Prachtexemplar dann im Stall und harrt der Dinge, die da kommen – was nicht besonders viel ist, schließlich eignen sich Drachen nur für Kampf- und Schönheitswettbewerbe. Dementsprechend öde sieht das Leben eines Drachenzüchters aus: Futter kaufen, von der Stadt auf die Farm fahren, den Drachen in die Stadt fahren, an einem Turnier teilnehmen, Drachen heilen lassen, zurück auf die Farm fahren, zur Kenntnis nehmen, dass der Drache verstorben ist, kein Geld mehr haben, Spiel neu beginnen. Höhepunkt des Spiels ist es, zwei Drachen in einem gemeinsamen Käfig neue Drachen produzieren zu lassen – was allerdings nur zwei Mausklicks sowie etliche Runden Ausdauer erfordert und wohl nicht einmal die Drachen zur Zigarette danach animiert.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL
DRAGONFARM

ENTWICKLER Soft Enterprises
ANBIETER Blackstar
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 2, Netzwerk: –, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Nette Soundeffekte
– Zähe, schlichte Programmoberfläche
– Kaum spielerische Freiheiten
– Zu wenig Infos über die Drachen
– Kein Einfluss auf Zuchtergebnis

36

GRAFIK	45%
SOUND	70%
STEUERUNG	48%
ATMOSPHÄRE	23%
SPIELDESIGN	29%
MEHRSPIELER	64%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **1193 A.D.** oder **SOFTWARE TYCOON** mochten.



Hotel Gigant



FIRST PERSON Man kann im Ego-Shooter-Stil durch sein Hotel laufen – ein spielerisch völlig nutzloses und wenig berauschendes Feature.

QUAL DER WAHL Es stehen stets mehrere Qualitätsstufen eines Einrichtungsgegenstandes zur Auswahl.

EIN WENIG KOMFORT Eine Änderung an einem Zimmer wirkt sich auf alle Räume des gleichen Typs aus.

Das Leben ist eine Tretmühle. Selbst für den Manager eines Urlaubparadieses **ist Abwechslung ein Fremdwort.**

In dieser Wirtschaftssimulation übernehmen Sie die Rolle eines Hotelmanagers, eines Architekten, eines Innenarchitekten und eines Krisenmanagers – und das alles gleichzeitig. In heruntergewirtschafteten oder neu zu errichtenden Hotels richten Sie den Empfangssaal ein, bauen Gästezimmer und Badelandschaften, kümmern sich um die Ausbildung des Personals und nebenbei müssen Sie innerhalb eines bestimmten Zeitraums auch noch Gewinne schreiben. Die Aufgabe, möglichst viele Gäste rundum glücklich zu stimmen, wird einem dabei nicht leicht gemacht. Zwar nennen einige Kunden ihre Beschwerden und Wünsche, aber selbst wenn diese erfüllt sind, steigt ihr Grad der Zufriedenheit selten über die 50-Prozent-Marke. Woran es hapert, müssen Sie selbst herausfinden, denn weder das Spiel noch das Handbuch geben genaue Hinweise. Meist sind es fehlende Tagungsräume, die einem Urlauber die Freizeit vermiesen, aber auch zu viele Bars scheinen so manchem Gast auf den Magen zu schlagen. Da hilft meist nur Ausprobieren – was wegen des Zeitlimits aber nur selten zum gewünschten Erfolg führt. Letztendlich wird man daher einfach alles bauen, um es anschließend zu möglichst niedrigen Preisen seinen Gästen anzubieten. Gewinne sind nämlich garantiert: Die stets gut gehenden Restaurants und Fitnessstudios finanzieren jedes Luxushotel. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Nach dem zweiten Hotel ist der Aufbau eines Hotelimperiums Routinearbeit.

In jeder der rund 20 Missionen dieselbe Leier: Räume bauen. Da jeder Zimmertyp aus rund hundert Elementen besteht und die Architektur nur innerhalb der Mission kopiert werden kann, wird **Hotel Gigant** schnell frustrierend. Nach all den Teppichen, Minibars und Gepäckablagen vergisst man leicht einmal den Lichtschalter und muss sich dann fragen, warum die Gäste nicht endlich zufrieden sind. Ein oder zwei Hotels lang mag das unterhaltsam sein, anschließend ist der Aufbau eines Hotelimperiums reine Routinearbeit. Dafür kann auch die **Sims**-artig schlichte, aber – dank der gut ausgearbeiteten Hotelgäste – dennoch sympathische Grafik nicht entschädigen: Diese wird nämlich ausgeblendet, sobald man die Kamera geschätzte zwanzig Meter vom Boden entfernt, um sich einen Überblick über sein Reich verschaffen zu können.

TESTURTEIL HOTEL GIGANT

ENTWICKLER Enlight
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung



52

PRO & CONTRA
+ Detailliertes Tutorial
+ Gefällige Grafik
- Mangelnde Abwechslung
- Ungenügende Information
- Unbequemes Möblieren

GRAFIK	66%
SOUND	40%
STEUERUNG	58%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE SIMS** oder **CAR TYCOON** mochten.

Dino Island



UNDANKBAR Dinos alleine reichen nicht – ohne Attraktionen wie Autoskooter und Aussichtsturm locken Sie keine Besuchermassen an.



MÜDER STEGOSAURUS Die Dinosaurier sind mit viel Liebe zum Details animiert und auf knuffig getrimmt worden.



GOTT SPIELEN Im Labor kreuzen und klonen Sie Ihre Saurier oder Sie strahlen ein wenig an ihnen rum – dann wachsen vielleicht noch ein paar originelle Beine nach.



Im Jurassic Park ging alles schief. Auf Dino Island läuft's besser, aber perfekt ist die Saurier-Zucht auch hier nicht.

Eine karibische Insel, große Elektrozäune und längst ausgestorbene Riesen-Eidechsen – irgendwie erinnert **Dino Island** frappierend an einen gewissen Kino-Blockbuster von Steven Spielberg. War es auf der Leinwand noch der schrullige Millionär Hammond, der Unsummen in das Klonen der Dinos investierte und aus den fresssüchtigen Reptilien eine Touristenattraktion machen wollte, fällt dieser Job bei **Dino Island** Ihnen zu. Der einzige Unterschied: In Ihrem Park geht's friedlicher zu. Gemütlich bauen Sie Gehege, sorgen für Straßen und Wege, stellen Arbeiter ein und errichten Riesenräder und Imbissbuden. Ach ja: Und Sie klonen, kreuzen und verstrahlen Dinos. Denn ganz im Gegensatz zum Jurassic Park sind Ihre Besucher nicht damit zufrieden, Echsen zu sehen, die sie bereits aus Bilderbüchern kennen – die verwöhnten Kerle wollen mit den verrücktesten Kreuzungen und Kombinationen unterhalten werden. Damit Sie Ihren Gästen ständig etwas Neues bieten können, steht Ihnen ein komplettes Labor zur Verfügung, in dem Sie wild an Ihren Knuddel-Viechern herumexperimentieren. Hier ein Bein, da noch einen größeren Kopf und der Fleischfresser dort drüben muss aggressiver werden. Die Evolution wird arbeitslos und Ihre Kassen klingeln. Dargestellt wird das Ganze in einer hübschen, aber unspektakulären 3D-Optik. JOCHEN GEBAUER



TESTURTEIL
DINO ISLAND

ENTWICKLER Monte Cristo
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger und Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

73

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 / 1.000 / 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Putzige Grafik und Animationen
+ Ordentlicher Aufbau-Part
+ Gutes Tutorial
– Katastrophale Zoom-Funktion
– Für Profis viel zu einfach

GRAFIK	76%
SOUND	51%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	–

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ZOO TYCOON** oder **THEME PARK WORLD** mochten.

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Nach Jurassic Park 3 dachte ich, ich könnte keine Saurier mehr sehen – ich habe mich geirrt.

Herrje, sind die niedlich. Liebevoll animiert hüpfen meine Knuddel-Dinos durch ihr Gehege. Später kann ich sie sogar gegeneinander um die Wette rennen lassen. Das ist lustig, da gucke ich gerne zu. Was mir weniger Spaß macht, ist das Gekreuze und Geklone: Das putzmuntere Aufbau-Spiel verliert durch die ständigen Unterbrechungen im Labor an Tempo und spielt sich zäher, als nötig gewesen wäre. So nett die Idee auch ist, mir hätten vorgefertigte Dinos besser gefallen. Ansonsten bin ich aber ganz zufrieden. Der Aufbau-Part ist durch die Bank ordentlich gemacht und dem putzigen Charme kann man sich nur schwer entziehen. **Dino Island** ist wie ein Disney-Film – unterhaltsam für die ganze Familie. Bloß: Warum hat den Entwicklern keiner gesagt, dass es Mausräder gibt und man damit ganz prima zoomen kann?

Gianluca Vialli's European Manager


VERWIRREND Was will uns diese Einblendung sagen? Wer hat denn hier eigentlich wen gefoult?

Der beste Grund, auf Anstoß 4 zu warten, heißt European Manager.

Gianluca Vialli – wer war das noch gleich? Ach ja, richtig, der ehemalige Stürmerstar der italienischen Nationalmannschaft, der als Trainer beim FC Chelsea gefeuert wurde und gerade mit Watford in der Bedeutungslosigkeit der zweiten englischen Liga versinkt. Ganz ähnlich ergeht es dem Fußball-Manager, für den er Pate steht – vor zehn Jahren wäre er noch brauchbar gewesen, heute ist er angesichts der Standardfeatures (Sponsoring, Ticketverkauf etc.) jedoch chancenlos. Die Menüführung erinnert dank der pixeligen Mammut-Icons für Augenarzt-Patienten an den seligen **Bundesliga Manager**, die „Wir haben eine Gitarre und können ganz doll zupfen"-Musik nervt nach einer halben Minute fürchterlich und die Darstellung der Spielszenen könnte grotesker kaum ausfallen. Auf einem isometrischen Spielfeld taucht plötzlich ein kleines Standbild auf und der Kommentator kreischt ekstatisch: „Knapp daneben!" Während man noch hektisch nach dem nichtexistenten Ball sucht, wird man unverhoffterweise eines zweiten Bildes gewahr, das im eigenen Strafraum ein aufregendes Kopfballduell verkündet. Wie jetzt? Gucken Sie lieber die WM und freuen sich, dass Holland nicht dabei ist. JOCHEN GEBAUER



Fußballmanager Fun


NUN ZUR WERBUNG Die meisten Geschäftsbereiche können Sie an die Automatik abgeben.


PLATT Die 2D-Grafik mag verwöhnten Managern nur ein Grinsen entlocken, die Spielszenen sind aber nach wie vor spannend.

Weniger ist oft mehr – aber kommen Vereinsleiter auch ohne Würstchenbude aus?

Mit dem **Fußballmanager Fun** gehen die **Kicker**-Macher von Heart-Line neue Wege. Statt das altbekannte Spielprinzip mit immer neuen Optionen wie Fernsehinterviews oder Ansprachen in der Halbzeitpause zu strapazieren, konzentriert sich die Managersimulation auf Wesentliches: Training, Aufstellung, Taktik und Spielerkäufe. Fast alle Geschäftsbereiche können Sie der Automatik überlassen und sich ganz Ihrer Mannschaft widmen. Dabei wirken sich Ihre Aktionen nun wesentlich unmittelbarer aus als noch beim **Kicker Fußballmanager 2**, dessen Engine für die echtzeitberechneten Begegnungen sorgt. Trainingsresultate etwa sind sofort sichtbar. In Verbindung mit der durchdachten Benutzerführung und den fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden feiern auch Einsteiger schnell Erfolge. Erfahrene Vereinschefs werden natürlich manches Feature des „großen Bruders" **Kicker 2** vermissen, mit allen wichtigen europäischen Vereinen und Ligen (leider ohne Originallizenz) sind aber trotzdem mehrere Wochen Spaß garantiert. RÜDIGER STEIDLE




ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
07/2002
PC Games Hardware
€ 3,90
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC IM EIGENBAU TEIL 2
TOP-THEMEN
HÄRTETESTS
Notebooks für Spieler
KT333-Mainboards
DVD-Brenner
AKTUELL
GTA III: Test & Tuning
Fußball-WM-Special
mit Top-Gewinnspiel!
Matrox Parhelia
Intel hängt AMD ab!
P4 mit 2,53 GHz im Test: Ist die Zeit reif für den Wechsel von AMD zu Intel?
Lärmschutz ab 5 Euro
Großer Praxistest: Die besten Alternativen zu teuren Dämm-Matten!
Der neue Athlon XP
Jetzt schon prüfen: Ist Ihre Hauptplatine fit die Super-CPU von AMD?
MIT CD-ROM
180 MB Treiber
400 MB Tools
VOLLVERSION:
OpenOffice.Org
TEST-SOFTWARE:
Freehand 10 +
Dreamweaver MX
EXKLUSIV:
3D-Lexikon
Video: PC im Eigenbau
SPIELE-ADD-ONS:
Counter-Strike 1.4
Erste Karten mit Geforce4 Ti-4200 im Test:
3D-POWER FÜR WENIG GELD!
Ab S. 110
TEST: IST IHRE KARTE FIT FÜR UT 2003?
Geforce4 Ti-4200: Top-Performance unter 250 Euro
PLUS: Die Geschichte der 3D-Grafikkarten
PLUS: Neue 3D-Chips von Matrox, 3D Labs und Sis
PLUS: Exklusives Interview mit Nvidia's Chefentwickler
NVIDIA
GEFORCE4
Ti 4200
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
_ JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
_ JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
_ JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

STIRB LANGSAM

NAKATOMI PLAZA™

Eine Million Gangster auf der Welt und ich gerate an einen mit kleineren Füßen als meine Schwester!

Mit der original deutschen Synchronstimme von John McClane – Manfred Lehmann!







Heiligabend in Los Angeles. Schlüpfen Sie in die Rolle von John McClane. Erleben Sie die Hölle im Nakatomi Plaza hautnah – genauso gnadenlosen wie im Originalfilm. Befreien Sie Ihre Frau und die anderen Geiseln aus den Fängen der gewissenlosen Gangster. Auf 40 action-geladenen Stockwerken vertrauen Sie besser nur sich selbst und Ihren Waffen, um den bedingungslosen Kampf zu bestehen. Drehbuchorientierte Missionen, original Szenarien und nur eine Hand voll Waffen – es wird eine lange Nacht, Cowboy...

www.stirblangsam.sierra.de



Die Kino-Blockbuster jetzt auch als Special Edition auf DVD erhältlich!





PC CD-ROM





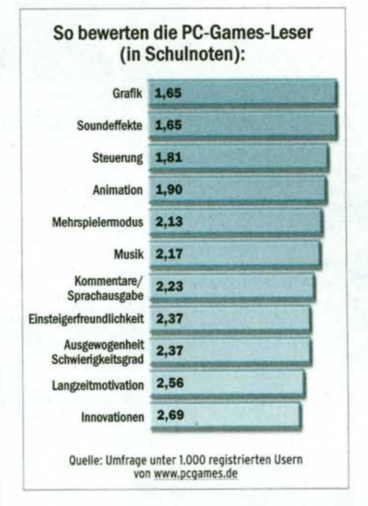
THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Mehr Kinoatmosphäre, mehr Story, mehr Handlungsfreiheit: In eindringlichen Bildern erzählt **MoH: Allied Assault (dt.)** ein Soldatenschicksal am Ende des Zweiten Weltkriegs. Dennoch: Trotz filmreifer Inszenierung, beklemmend realistischer Spielatmosphäre und adrenalintreibender Spannung wünschen sich die PC-Games-Leser, dass Add-on und Nachfolger noch besser werden. Das wirklich enttäuschende Spielende wird dem ansonsten hollywoodreifen Ego-Shooter in keiner Weise gerecht.







Was sich die PC-Games-Leser für den Nachfolger wünschen würden

1. Besseren Multiplayer-Modus
2. Bot-KI und mehr Teamplay im Singleplayer-Modus
3. Mehr Handlungsfreiheiten
4. Kürzere, aber dafür mehr und spannendere Missionen
5. Mehr Waffen und Fahrzeuge

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Dichte Atmosphäre
2. Die Spiel-Grafik
3. Das realistische Spielgefühl
4. Tolle Musik, klasse Sound
5. Gute künstliche Intelligenz

–

1. Die kurze Spieldauer
2. Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
3. Das abrupte Ende
4. Hohe Hardwareanforderungen
5. Wenig Abwechslungsreichtum

Die Meinung der PC-Games-Leser:

TIMO BOCK (24), Student aus Badenhausen
„Medal of Honor: AA (dt.) ist beängstigend realistisch und absolut packend in den Missionen. Die D-Day-Mission gehört zum Besten, was ich jemals auf dem PC gespielt habe, und wird wohl aufgrund ihrer grandiosen und realistischen Umsetzung in die Spiele-Annalen eingehen. Schade nur, dass man immer nur von einer Mission zur nächsten gehetzt wird und der Multiplayer-Part nicht innovativer geworden ist. Aber ansonsten: der zurzeit beste WWII-Shooter."

THORSTEN KREBS (19), Schüler aus Steinfurt
„Einfach geniale Grafik, gepaart mit sehr viel Innovationen. Dies gilt vor allem für den Singleplayer-Modus, da die Missionen viel mehr Abwechslung, Motivation und Realismus vermitteln. Vor allem die immer wieder erweiterten Aufträge und Missionsziele lassen das Spiel abwechslungsreich erscheinen. Das Gameplay ist gelungen, die Motivation hat gestimmt, allerdings nur bis zum viel zu frühen Schluss, der einem mit einem lapidaren ‚ENDE' mitgeteilt wird."

MAIK KRÜGER (30), Verlagskaufmann aus Friedberg
„Ich bin kein Fan von Weltkrieg-Spielen, aber dieses Spiel packte mich von Anfang an. Man hat schon ab der ersten Mission das Gefühl, Hauptdarsteller in einem großen Film zu sein. Das Spielerlebnis kann man mit einem Wort beschreiben: intensiv. **Medal of Honor: AA (dt.)** ist so realistisch gemacht – auch ohne sichtbares Blut –, dass man das Spiel als Antikriegsspiel bezeichnen kann. Ich jedenfalls bin froh, dass es nur eine Computersimulation war."

CHRISTOPH HEDLER (17), Schüler aus Halle/Saale
„Medal of Honor: AA (dt.) ist ein Meisterwerk in Sachen Atmosphäre und Realismus. Am meisten hat mich die Klangkulisse überrascht, da sie sehr realistisch ist. Des Weiteren hat mir das Szenario in der Normandie sehr gefallen, da durch die geskripteten Ereignisse packende Stimmung aufgebaut wird und man sich fühlt, als wäre man mittendrin. Ich hätte mich aber sehr darüber gefreut, wenn es einen kooperativen Mehrspielermodus gegeben hätte."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Spiel	Genre / Hersteller
1	–	49%	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Ego-Shooter | Activision
2	–	15%	Medal of Honor: AA (dt.)	Ego-Shooter | Electronic Arts
3	–	14%	Half-Life: Counter-Strike (dt.)	Taktik-Shooter | Vivendi Universal
4	–	6%	C&C: Renegade	Ego-Shooter | Electronic Arts
5	▲	5%	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter | Codemasters
6	▲	4%	Deus Ex	Action-Adventure | Eidos
7	NEU	2%	Zanzarah	Action | THQ
8	▼	2%	Aliens vs. Predator 2	Ego-Shooter | Vivendi Universal
9	▼	2%	Ghost Recon	Taktik-Shooter | Ubi Soft
10	▲	1%	Half-Life (dt.)	Ego-Shooter | Vivendi Universal

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

GEKLAUT Bei dieser Zwischensequenz fühlt man sich irgendwie an einen bekannten Regisseur erinnert.

ERWISCHT Die üppige Vegetation im Dschungel bietet gute Verstecke. Das Scharfschützengewehr leistet da gute Dienste.

ZERBRECHLICH Eine intakte Glasscheibe lässt sich mit gezielten Schüssen in einen lustigen Scherbenhaufen verwandeln – nett!

UNGLAUBLICH Wenn das der Vorgesetzte sieht: Diese Burschen lümmeln in der Gegend rum, statt Wache zu schieben.

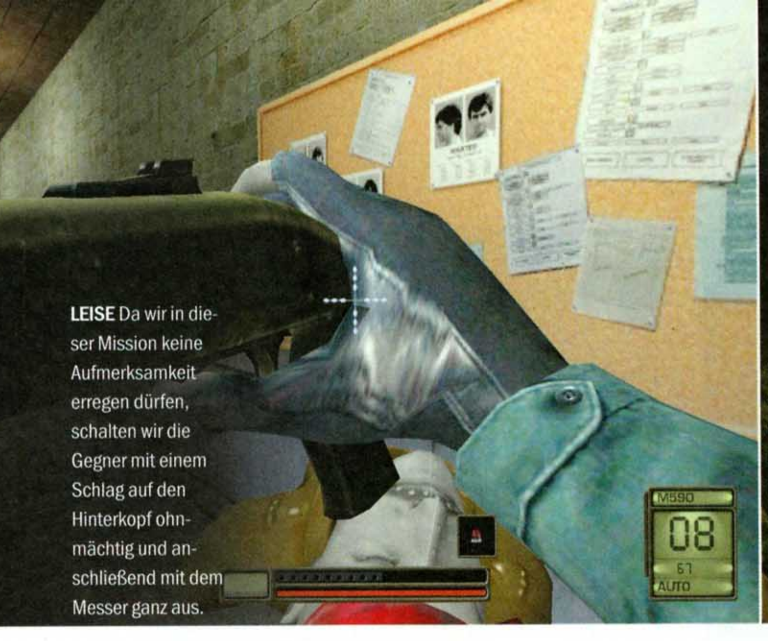
ALTERSEMPFEHLUNG 18+

VIDEO

MEHRSPIELER

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Terroristen und Biowaffen sind eine gefährliche Mischung. Als Profisöldner John Mullins bewahren Sie die Welt mit Ihren Schießkünsten vor dem Schlimmsten.



LEISE Da wir in dieser Mission keine Aufmerksamkeit erregen dürfen, schalten wir die Gegner mit einem Schlag auf den Hinterkopf ohnmächtig und anschließend mit dem Messer ganz aus.



INTERAKTION Draht durchtrennen, Schlösser öffnen oder Tresore knacken: Sämtliche möglichen Aktionen werden per Item angezeigt und beanspruchen so viel Zeit, bis der obere rote Balken voll ist.

Der kurze Blick um die Hausecke verheißt nichts Gutes: Zwei Wachen patrouillieren, ein weiterer Posten beobachtet genau das Gebiet, das wir durchqueren müssen. Weder der dichte Regen noch die von Laternen unterbrochene Dunkelheit der Nacht können hier Schutz bieten. Schnell kommen wir aus unserem Versteck und strecken die beiden überraschten Bösewichter mit kurzen Salven nieder, der dritte eröffnet seinerseits das Feuer und ruft um Hilfe, Mist! Im gleichen Moment schlägt ein kleiner, metallischer Gegenstand ganz in der Nähe mit unverkennbarem Geräusch auf – eine Granate! Sofort rennen wir los und stellen erleichtert fest, dass es nur eine Blendgranate war. Die Erleichterung verfliegt, als sich nach und nach die Konturen mehrerer bewaffneter Gestalten abzeichnen, die uns allesamt an den Kragen wollen. Zwei Magazine später sind auch diese Schurken erledigt und der Weg zum nächsten Abschnitt ist frei.

Klingt wie ein ganz normaler Ego-Shooter, ist es auch: **Soldier of Fortune 2: Double Helix** ist ein routiniert gemachtes Actionspiel und setzt auf bewährte Zutaten: viele Waffen, Unmengen an Gegnern, abwechslungsreiche Levels. Sie übernehmen die Rolle des Söldners John Mullins, der im Dienste der Geheimorganisation „The Shop" heikle Missionen auf der ganzen Welt erfüllt, um Bösewichter dingfest zu machen – und zwar die Sorte von Fieslingen, die sich von ihren kranken Plänen nur mit Waffengewalt abhalten lassen.

Als Terroristen mit verheerenden biologischen Kampfstoffen alle Bewohner eines kolumbianischen Dorfes vernichten, klingeln beim „Shop" natürlich die Alarmglocken und Sie gehen der Sache auf den Grund. Wie sich im weiteren Verlauf der Story herausstellt, steckt hinter den Geschehnissen weit mehr als nur die üblen Machenschaften eine Terroristenbande. Vielmehr kommt Mullins kriminellen Aktivitäten auf die Spur, in die sogar der „Shop" verwickelt ist.

> Das Verhalten der computergesteuerten **Figuren ist recht zweckmäßig:** sie gehen geschickt in Deckung, suchen nach Ihnen und werfen Granaten zurück.

Die für einen Ego-Shooter sehr ordentliche Story wird mit dynamischen Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählt, wobei Sie den Protagonisten dabei teilweise sogar selbst steuern. Einziger Kritikpunkt in Sachen Hintergrundgeschichte: Das Setting wurde in eine Parallelwelt voller Androiden verlagert, was den Anspruch auf einen realistischen Shooter natürlich schon vor dem ersten Schusswechsel ad absurdum führt (mehr dazu im Kasten „Deutsche Version – Was ist anders?").

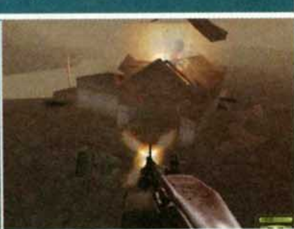
Aktiv sind Sie an den verschiedensten Einsatzorten. Als eine Art Prolog müssen Sie zunächst einen Wissenschaftler zur Zeit des kalten Krieges aus Prag herausschleusen. Wie jeder Einsatz ist auch dieser in mehrere Levels gegliedert, jeder davon umfasst neben einem Hauptziel diverse Einzelaufträge. Beispielsweise müssen Sie eine bestimmte Person befragen, den Weg in Gebäude finden, einen Frachter versenken oder Gefangene befreien. In den meisten Fällen stellt Ihnen das Pro-

Sondereinsätze

Zu den Höhepunkten des Spiels gehören Action-Einlagen, bei denen Sie von Fahrzeugen aus Gegner ausschalten müssen.



Auf der Flucht aus Prag liefern Sie sich von einem LKW aus heiße Schussgefechte mit Bösewichtern in anderen Wagen und an Straßensperren und müssen sogar mit einem Hubschrauber fertig werden.



Nachdem Sie Ihre Aufgaben in Kolumbien erledigt haben, müssen Sie mitsamt dem Team raus aus dem Dschungel. Vom Hubschrauber aus schalten Sie dabei gleich noch einige Rebellenbasen und Wachtürme aus.

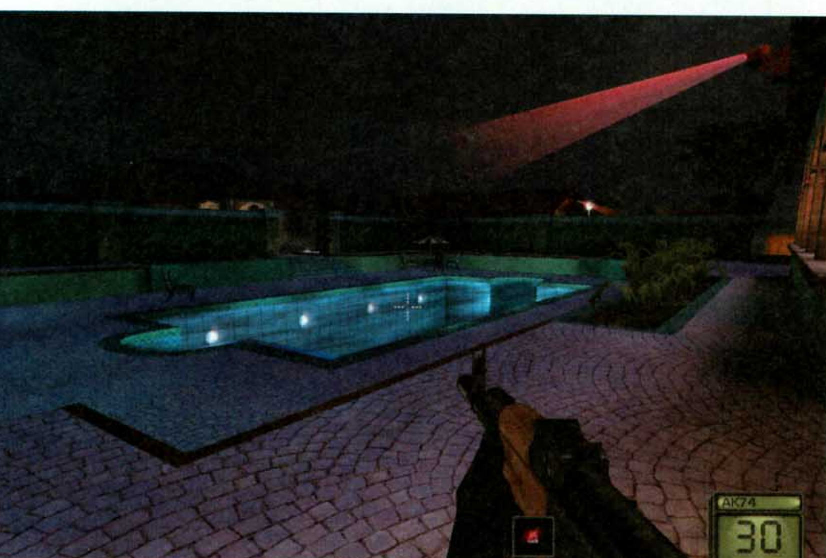
Deutsche Version - **Was ist anders?**

Nach dem Massaker von Erfurt fordern einige Politiker das Verbot von gewalthaltigen Computerspielen. Soldier of Fortune 2 würde wohl trotz diverser Änderungen in diese Kategorie fallen.

Im Gegensatz zur amerikanischen Version wurde **Soldier of Fortune 2** deutlich entschärft. Die gesamte Handlung wurde in ein Paralleluniversum verlagert, die Menschen durch Androiden ersetzt. Äußerlich unterscheiden sich die Blechkameraden durch graue „Haut" und deutlich sichtbare Schweißnähte und Nieten im Gesicht. Statt Blut spritzen Funken, wenn Projektile einschlagen, es ist nicht möglich, Körperteile abzuschießen. Zu guter Letzt wurden die Sounddateien ersetzt, so dass keine Schreie, sondern metallische Aufprallgeräusche hörbar sind. All diese Änderungen sollen eine mögliche Indizierung verhindern und wirken sich in keiner Weise auf den Spielspaß aus.



Statt Menschen sehen Sie in der deutschen Version Androiden. Deutlich erkennbar sind die Schweißnähte im Gesicht.



NETTER POOL
Bei der Gestaltung der Außenlevels gaben sich die Designer sehr viel Mühe, Innenräume wirken dagegen oft blass.

gramm frei, ob Sie frontal angreifen, taktisch schleichen oder eine Mischung aus beidem verwenden. Je höher der Schwierigkeitsgrad (insgesamt gibt es vier), desto mehr spielt die taktische Vorgehensweise eine Rolle und desto weniger führt Rambo-Verhalten zum Ziel. Das liegt an mehreren Parametern, die den Schwierigkeitsgrad bestimmen: Gegner richten größeren Schaden an, Sie dürfen weniger Munition und Waffen mit sich rumschleppen und die Speichermöglichkeiten sind auf wenige pro Level begrenzt. Pauschal gesagt: Wer einen actionreichen Shooter will, spielt auf „Amateur", wer einen fordernden, realistischen Taktik-Shooter sucht, sollte sich auf „Soldier of Fortune" versuchen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad bezüglich Tragekapazität, Waffenstreuung und Speichermöglichkeiten individuell einzustellen.

Mitunter ist es sogar Bedingung, keinen Alarm auszulösen und den geforderten Auftrag völlig unbemerkt auszuführen. Das heißt allerdings nicht, dass Sie an allen Gegnern vorbeischleichen sollen: Lautlos ausschalten und dabei nicht gesehen werden – das ist die Devise. Das umfangreiche Arsenal an Waffen, Zubehör und Ausrüstungsgegenständen bietet dafür das erforderliche Equipment. Messer, Pistole mit Schalldämpfer oder eine AK-47 mit aufgestecktem Bajonett – damit macht man keinen Lärm. Wer sich lieber durch die Maps ballert, darf zusätzlich auf Schrotflinte, Scharfschützengewehr, Maschinenpistolen, Uzis oder Granaten zurückgreifen. Was Sie mitnehmen, dürfen Sie zu Beginn selbst aussuchen. Das Programm schlägt eine empfohlene Auswahl vor, an die Sie sich natürlich nicht halten müssen. Allerdings sollten Sie nicht willkürlich Ihre Lieblingswaffe mitnehmen, sonst stehen Sie womöglich schnell ohne Munition da. Natürlich besteht selbst in diesem Fall immer noch die Möglichkeit, die Waffe eines Gegners samt

DUMM GELAUFEN
Dieser Gegner hätte uns überraschen können, hätten wir nicht vor dem Öffnen der Türe das Nachtsichtgerät aktiviert.

MEINUNG
GEORG VALTIN



Ein grundsolider Ego-Shooter, dem es leider an Eigenständigkeit und Innovationen mangelt.

Eigentlich bietet **Soldier of Fortune 2** alles, was ich von einem Shooter erwarte, nur so richtig springt der Funke nicht über. Da können die Einsätze und Levels noch so unterschiedlich sein, das Gameplay wirkt auf Dauer wie das stumpfsinnige Erfüllen von Missionszielen. Es fällt schwer, sich mit John Mullins zu identifizieren. Objektiv bekommen Sie einen soliden, routiniert gestalteten Ego-Shooter ohne Schwächen. Wem moderne Actionspiele à la **Deus Ex** oder **No One Lives Forever** zu vielschichtig sind und wer sich lieber von vorn bis hinten durch die Gegnerreihen kämpft, ist bei **Soldier of Fortune 2** bestens aufgehoben. Ansonsten lohnt sich ein Blick auf **Jedi Knight 2**, das ebenfalls von Raven Software entwickelt wurde und deutlich abwechslungsreicher ausfällt. Dass die deutsche Version ohne Splatter-Effekte und mit Androiden statt Menschen daherkommt, ist für den Spielspaß unerheblich.

Missionen ohne Ende

Ein Feature von **Soldier of Fortune 2** verdient eine genauere Betrachtung: der Zufallskarten-Generator.

Mit dem Zufallskarten-Generator erstellen Sie mit wenigen Mausklicks neue Maps für den Multiplayer-Modus und zusätzliche Missionen für Solospieler. Dafür wählen Sie einen Geländetyp (Dschungel, Wüste, Hügel, Schnee etc.) und die Tageszeit. Bei den Einzelmissionen ist der Schwierigkeitsgrad einstellbar, außerdem legen Sie fest, ob es eine Zeitbegrenzung gibt und ob das Inventar frei auswählbar ist. Folgende Spielvarianten stehen zur Auswahl:

Infiltrierung:
Finden Sie ein oder mehrere Objekte, stehlen Sie sie und bringen Sie sie sicher zum Aufnahmepunkt.

Kopfgeldjäger:
Finden und eliminieren Sie die beschriebene Zielperson.

Zerstörung:
Finden und zerstören Sie ein beschriebenes Ziel.

Flucht:
Brechen Sie aus einem Gefängnis aus und flüchten Sie zum Aufnahmepunkt. Bei höheren Schwierigkeitsgraden ist es nötig, das Abholkommando per Funk zu verständigen.

Bei den Mehrspieler-Maps geben Sie entsprechend einen der fünf Modi an. Haben Sie alle Parameter eingestellt, ergibt sich ein einmaliger Code. Auf diese Weise werden die Missionen gespeichert, so dass sie später erneut gespielt oder an Freunde weitergegeben werden können. Allerdings erreichen die Karten bei weitem nicht das Niveau der per Hand entworfenen Levels. Doch ist es ein wichtiger Schritt, um den Spielspaß bei kommenden 3D-Shootern auf einfache Weise zu vervielfachen.


In diesem einfachen Menü stellen Sie die gewünschten Parameter ein ...


... und dürfen anschließend eine komplett neue Mission spielen.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- 10 Einsatzgebiete in aller Welt
- 60 Levels
- Zufallsgenerator für ständig neue Missionen
- 14 Waffen
- 8 Granaten
- 5 Mehrspielermodi
- 9 Mehrspielerkarten
- 4 Schwierigkeitsgrade

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	Project I.G.I., Serious Sam 2
Entwickler:	Raven Software
Vom gleichen Entwickler:	Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Star Trek: Voyager - Elite Force
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Activision, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers :	info@activision.de
Offizielle Website:	www.activision.de
Website des Publishers :	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.ravensoft.com
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	0190/824663 (€ 1,80/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	7. Juni 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	15 Stunden

Im Wettbewerb

	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Medal of Honor: Allied Assault	Soldier of Fortune 2: Double Helix	Pro & Contra
GRAFIK	**86**	**82**	**81**	+ Gut modellierte Figuren und Objekte + Geschmeidige Animationen − Sehr effektarm − Sterile, künstlich wirkende Innenlevels
Detailreichtum Spielwelt	79	79	80	
Detailreichtum Objekte	88	87	86	
Vielfalt der Spielwelt	78	85	86	
Animation der Objekte	94	92	91	
Effekte	85	82	69	
SOUND	**91**	**94**	**87**	+ Klare, zu den Charakteren passende Sprachausgabe und realistische Geräusche − Musik wirkt an einigen Stellen nicht auf das Geschehen abgestimmt
Musik	90	92	82	
Soundeffekte	90	91	91	
Stimmen / Kommentar	89	90	86	
STEUERUNG	**82**	**88**	**90**	+ Hält sich an Ego-Shooter-Standards und ist umfangreich konfigurierbar + Waffen verziehen realistisch
Bedienungskomfort / Navigation	80	84	85	
Präzision der Steuerung	85	90	92	
Übersichtlichkeit / Perspektive	85	90	90	
ATMOSPHÄRE	**84**	**89**	**76**	+ Nachvollziehbare Storyline, Einsätze an verschiedenen Schauplätzen + Spieler nimmt aktiv an den Zwischensequenzen teil − Kaum Überraschungen, sehr vorhersehbar
Spannung / Überraschungen	80	89	72	
Realitätsnähe / Glaubwürdigkeit	86	87	79	
Story / Dialoge / Kommentare	81	88	73	
Inszenierung	87	89	80	
SPIELDESIGN	**80**	**74**	**72**	+ Gut strukturierte Missionen + Sehr ausgewogene Schwierigkeitsgrade − Keine innovativen Spiel-Elemente − Für einen modernen Shooter zu wenig Abwechslung, zu geradlinig
Komplexität / Spieltiefe	79	60	62	
Einsteigerfreundlichkeit	70	78	75	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	69	69	86	
Verhalten der Computerfiguren	85	88	85	
Innovation	78	74	60	
MEHRSPIELERMODUS	**89**	**90**	**89**	+ Fünf Spielmodi + Teambasierte Varianten mit bis zu 64 Mitspielern − Nur neun Karten
Abwechslung der Spielmodi	85	83	87	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	88	88	88	
Einstellungsmöglichkeiten	89	91	90	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 05/02 **90**	PCG 01/02 **86**	PCG 07/02 **00**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele — Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Der erste Einsatz in Prag macht Lust auf mehr. Durchdachtes Leveldesign und clevere Gegner gefallen.



2 Im Dschungel von Kolumbien sind taktische Fähigkeiten gefragt. Großartige Außenareale!



3 Mehr und mehr fehlt die Abwechslung oder neue Ideen. Routiniert arbeitet man die Levelziele ab.



4 Der Mehrspielermodus und zufallsgenerierte Missionen verlängern den Spielspaß deutlich.

Leistungs-Check

Das Actionspiel **Soldier of Fortune 2** von Raven Software bedient sich der 3D-Technologie von id Software - erweitert um einige Neuerungen: Beispielsweise sieht die dichte Vegetation in den Dschungel-Levels erstaunlich gut aus, ebenso überzeugend kommen die Wettereffekte rüber. Das hat seinen Preis: Vergleicht man die CPU-Belastung von **SoF 2** mit dem ebenfalls auf der **Q3A**-Engine basierenden **Jedi Knight 2**, so brauchen Sie schon ein paar MHz mehr, um **SoF 2** flüssig spielen zu können.



WAS IST WAS? Technisch unmöglich — Unzumutbar — Akzeptabel — Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Geforce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Geforce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Kyro II	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Optimal
Geforce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Geforce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

Munition an sich zu nehmen.

Apropos: So leicht machen es Ihnen die Bösewichter nicht, das Verhalten der computergesteuerten Figuren ist recht zweckmäßig. Sie suchen geschickt Deckung im Gelände, stöbern Ihre Figur in Verstecken auf, werfen Granaten zurück, die Sie nach ihnen werfen, und stellen Ihnen so manchen Hinterhalt. Die Entwickler verwendeten sehr viele geskriptete Events und sorgen damit für Abwechslung. Wenn es verdächtig ruhig auf dem Bildschirm zugeht oder eine schöne Waffe oder ein großer Medikit am anderen Ende des Ganges liegt, müssen Sie immer mit plötzlich auftauchenden Gegnern rechnen.

Natürlich sind die Bots auch nur Bots und lassen sich trotz aller Bemühungen um ein herausforderndes Verhalten oft austrikksen. Und zwar ganz billig: Sobald Sie gesehen werden, ziehen Sie sich in eine gute Position zurück und warten. Es dauert nicht lange, dann stehen Ihre Widersacher brav auf dem Präsentierteller. Immerhin muss man ihnen zugute halten, dass sie vorher Granaten an Ihren vermuteten Standort werfen. Wie es sich für einen Ego-Shooter gehört, bietet **Soldier of Fortune 2: Double Helix** jede Menge Spaß im Kampf mit und gegen menschliche Spieler. Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag sind hinlänglich bekannt und gehören zur Standard-Austattung. Infiltration ist eine Variante, in der beide Teams bestimmte Ziele erfüllen müssen: Während die einen geheime Dokumente stehlen und zu einem bestimmten Punkt auf die Karte bringen müssen, soll Team Nummer 2 genau das verhindern. Elimination ist praktisch die teambasierte Version von Last Man Standing: Sobald alle Mitglieder einer Mannschaft gefraggt wurden, hat das andere Team gewonnen. Leider gibt es insgesamt nur magere neun Maps, die sich zum Großteil als modifizierte Karten aus dem Einzelspielermodus entpuppen.

Die Steuerung hält sich an Genre-Standards und bietet sämtliche erdenklichen Aktionen. Besonders wichtig sind aufgrund der taktischen Ausrichtung die Tasten, mit denen Sie sich zur Seite lehnen können. Damit bieten Sie nur wenig Trefferfläche und können so recht sicher aus der Deckung schießen.

Ihr Söldner interagiert auf unterschiedliche Weise mit seiner Umwelt: Sie knacken Tresore, ziehen Schutzanzüge an, bringen Sprengsätze an und vieles mehr. Damit das Ganze nicht zu kompliziert wird, werden alle derartigen Aktionen mit einer Taste erledigt. Ein kleines Symbol zeigt an, wann eine solche Aktion möglich oder auch erforderlich ist. Schwierige Rätsel finden Sie in **Soldier of Fortune 2: Double Helix** nicht. Da betätigen Sie allenfalls mal einen Schalter, um irgendwo anders eine Luke zu öffnen. Entsprechend geradlinig sind die einzelnen Maps auch gestaltet. Dass die Designer von Raven Software schon den einen oder anderen 3D-Shooter fertig gestellt haben, merkt man deutlich: Levelarchitektur, Größenverhältnisse, Beleuchtung und Texturierung überzeugen – bei der Vielfalt der unterschiedlichen Grafiksets eine beachtliche Leistung. Die Verteilung der Munition, Rüstung, Waffen und Medipacks ist durchdacht und gut ausbalanciert. Um die riesigen Außenareale, beispielsweise die Dschungel-Levels in Kolumbien, darzustellen, musste die verwendete **Q3: TA**-Grafik-Engine stark aufgebohrt werden.

Levelarchitektur, Größenverhältnisse, Beleuchtung und Texturen stimmen - dennoch wirken Innenlevel steril.

Überhaupt haben die Entwickler aus den gegebenen Möglichkeiten fast das Optimum herausgeholt. Aber eben nur fast, denn gerade bei Innenräumen tritt in **Soldier of Fortune 2** das gleiche Problem auf wie bei **Jedi Knight 2**: Die Schauplätze wirken zu steril, zu blass, zu künstlich. Darunter leidet die Atmosphäre und das Erfüllen der Missionen wird mit der Zeit zum sturen Abarbeiten einer Liste von Zielen. Bei Titeln wie **No One Lives Forever** oder **Half-Life (dt.)** hat man das Gefühl, Teil des Geschehens zu sein – Überraschungsmomente sorgen immer wieder für Motivationsschübe. Das werden Sie bei **Soldier of Fortune 2** vermissen. Der umfangreiche Shooter ist solide, zum Spitzenprodukt fehlen aber Eigenständigkeit, Atmosphäre und herausragende Features.

GEORG VALTIN



KAWUMM! Drei auf einen Streich – ein gezielter Granatwurf macht es möglich.



MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Soldier of Fortune 2 ist wie ein Dokumentarfilm: ungeschminkt und ohne Unterhaltungs-Anspruch.

Ich bin hin und her gerissen. Technisch bringt **Soldier of Fortune 2** wirklich alles mit, was ein guter Ego-Shooter braucht. Erstaunlich gut finde ich zum Beispiel die KI der Computergegner, die die Verfolgung aufnehmen, sich zusammenrotten, Deckung nehmen und das Terrain ausnutzen. Da muss man wirklich auf alles gefasst sein. Die Grafik zeigt Licht und Schatten. Während es wirklich aufregend ist, im kolumbianischen Dschungel durch hüfthohe Farne und Gräser zu pirschen, und die Charakteranimationen ihresgleichen suchen, wirken die Innenlevels reichlich öde. Ein echtes Highlight und für mich DIE Innovation an **SoF 2** ist der Zufallsgenerator für Multiplayer-Karten. So etwas gab's noch nicht. Und trotzdem: Das Spielgeschehen fesselt mich nicht mit entsprechender Begeisterung an den Monitor. Ich finde, **Soldier of Fortune 2** artet in Arbeit aus. Wer hat sich zum Beispiel diese übertriebenen Schleich-Missionen einfallen lassen? Das nervt. Wenn ich am PC spiele, will ich mich gut unterhalten und nicht abrackern. Ich will eine spannende Geschichte nachspielen, überraschende Wendungen erleben. Ich will „Magic Moments", über die ich staunen kann. So gesehen ist **Soldier of Fortune 2** für mich ein Spiel ohne Seele.

TESTURTEIL
SOLDIER OF FORTUNE 2 : DOUBLE HELIX

84

ENTWICKLER Raven Software
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 64, Internet: 64, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

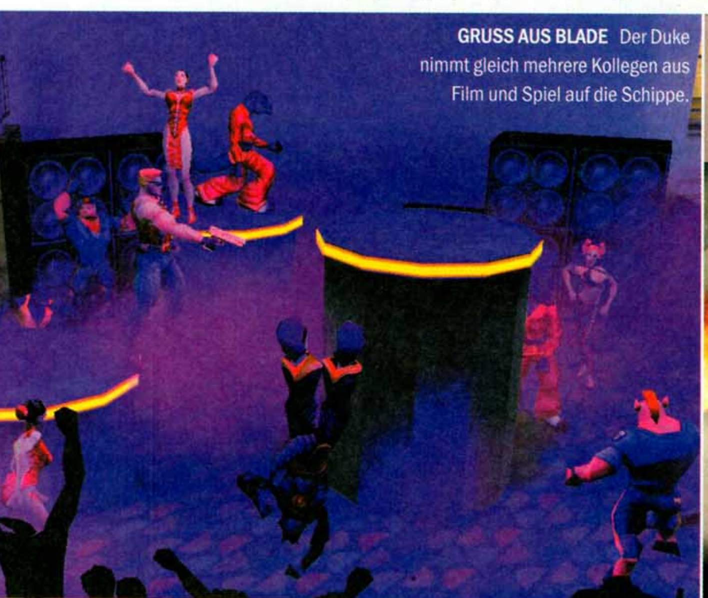
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Gut modellierte Figuren und Objekte
- + Gut strukturierte Missionen
- − Für einen modernen Shooter zu wenig Abwechslung, zu geradlinig
- − Sterile, künstlich wirkende Innenlevels

GRAFIK	81%
SOUND	87%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	76%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	89%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM 2** oder **GHOST RECON** mochten.

Duke Nukem: Manhattan Project



GRUSS AUS BLADE Der Duke nimmt gleich mehrere Kollegen aus Film und Spiel auf die Schippe.



SCHRABB SCHRABB Dieser Kampfheli ist der erste große Zwischengegner, mit dem Sie es zu tun bekommen.

Dicke Knarren, **coole Sprüche, heiße Musik** und scharfe Babes – der Duke ist wieder da.

Bevor das Schwarzenegger-Double Duke Nukem zum Ego-Shooter-Helden emporstieg, schwang er sich in 2D-Ballerspielen von Plattform zu Plattform und plättete dabei Monster en masse. **Manhattan Project** wagt den Schritt zurück zu den Anfängen des Blondschopfs und schickt ihn in zeitgemäßer 3D-Optik abermals durch ein solches Hüpf-und-Baller-Abenteuer. Mit der Tastatur oder vorzugsweise dem Gamepad dirigieren Sie den Muskelmann durch acht große, in mehrere Levels unterteilte Episoden im futuristischen New York. Dort lässt ein mysteriöser grüner Schleim friedliche Haustiere in blutrünstige Bestien mutieren. Der Duke verwandelt sie mit Pumpgun, Maschinengewehr und Rohrbomben in rote Soße. Zwischendurch laden Eisenträger, Wäscheleinen und Gerüste zu wagemutigen Kletterpartien und Hüpfeinlagen ein. Die führen normalerweise zu versteckten Extras, mit denen der Herzog etwa kleine Kratzer heilt, oder zu Sprengsätzen, die bis zum Happy End des Levels entschärft sein wollen. Damit Meister Nukem seine Macho-Sprüche loswerden kann, haben die Mutanten praktischerweise leicht bekleidete Mädels an die Bomben gefesselt. Die Gegnerschar reicht von den bekannten Schweine-Cops über Lack-und-Leder-Dominas bis hin zu Uzi-schwingenden Ninjas. Nach jeder abgeschlossenen Episode wartet der übliche Obermotz auf sein Ende. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Ganz so cool wie Dukes Sprüche ist die Neuauflage nicht geworden.

Manhattan Project macht Laune – allerdings nur einen Abend lang, dann hat man allen Schauplätzen einen Besuch abgestattet. Trotz Speicherpunktsystem. Wer alle Geheimverstecke entdecken will, braucht etwas länger, muss sich dafür aber auch länger mit dem nicht immer ganz fairen Leveldesign herumschlagen. Allzu oft fällt der Duke einem Hinterhalt zum Opfer oder stürzt dank der etwas schwammigen Steuerung bei einer Kletterpartie ins Bodenlose. Ansonsten schafft es der Plattformer gekonnt, den Charme der alten **Duke Nukem**-Spiele einzufangen. Dukes sarkastische Einzeiler sind genauso wie die vielen versteckten Gags immer wieder für einen Lacher gut, die acht Episoden und ihre Endgegner sind einfallsreich, der rockige Soundtrack treibt die Motivation und – hey – es ist schließlich der Duke.



TESTURTEIL
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

ENTWICKLER Arush
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 28,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Der Duke in seinem Element
+ Einfallsreiche Endgegner
+ Abwechslungsreiche Levels
– Nur 5 bis 10 Stunden lang
– Speicherpunktsystem

GRAFIK	76%
SOUND	83%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **RAYMAN 2** mochten.

VIDEO

Spider-Man: The Movie



LUFTIG Bei dem Ausblick vergisst man, darüber nachzudenken, wo Spider-Man eigentlich seine Spinnweben festmacht.



KAMPF DER GIGANTEN Spider-Man im Kampf gegen einen anderen Comic-Bösewicht: Shocker!

Pünktlich zum Filmstart kämpft Spider-Man **gegen Gauner, Superhelden und Kameraperspektiven.**

Spider-Man: The Movie hat eine gute und eine schlechte Seite: Da gibt es atemberaubende Außenlevels, in denen Sie sich durch Häuserschluchten schwingen, an verspiegelten Wolkenkratzerwänden krabbeln und Spinnweben auf surrende Roboter schleudern. Unten wuseln Autos, so klein wie Ameisen. Das ist Action, die zum Popcornknabbern einlädt. Dann gibt es Spielszenen, die in geschlossenen Räumen stattfinden. In Räumen, die so klein sind, dass Sie wegen der eigenwilligen Kameraperspektiven nie wissen, in welche Richtung Ihr Superheld gerade tappt. Weil Spider-Man an Wänden und Decken wandert, als sei es das Normalste der Welt, springt die Perspektive nervös hin und her. Die Steuerung, die in Relation zum Blickwinkel steht, ändert sich gleichermaßen. Das heißt, manchmal laufen Sie nach unten, wenn Sie nach unten drücken – manchmal aber auch nach oben. Der Kampf gegen Gauner ist deshalb meist ein Kampf gegen die Unübersichtlichkeit: Sie springen blind ins Getümmel, teilen mit Fäusten, Füßen und Spinnennetzen aus. Sie werden schon treffen. Mit etwas Fingerfertigkeit helfen Spezialmanöver, die Spider-Man vollführt, als hätte er den schwarzen Gürtel: Er springt Gegnern von oben auf die Schultern oder befreit sich mit Salti aus scheinbar ausweglosen Situationen. Und wenn's mal nicht klappt, landen Sie in Ermangelung einer Speicherfunktion am Level-Anfang. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Spider-Man ist so schnell, dass die Kamera nicht hinterherkommt.

So habe ich mir das Leben eines Superhelden vorgestellt: Knapp Abenteuer überleben und immer einen lockeren Spruch auf den Lippen haben. Was ich mir nicht vorgestellt habe: dass ich nicht nur gegen Bösewichter, sondern auch gegen eine wild gewordene Kameraperspektive antreten muss. Das Geschehen dreht sich im Sekundentakt, mein Magen macht fast dasselbe und Spider-Man daraufhin das, was er will. Erst, wenn ich die Hände vom Gamepad nehme, steht meine Figur still. Kameraperspektive, Steuerung und die fehlende Speicherfunktion sind Dinge, die dem Spiel den Sprung über die 70%-Hürde verwehren. Der Rest ist, was Action-Spieler lieben: Geskriptete Ereignisse an allen Ecken und Enden, ein umfangreiches Kombo-Repertoire, teilweise atemberaubende Grafiken. Hoffentlich schaffen es die Programmierer, die Mängel beim Nachfolger auszubügeln.



TESTURTEIL
SPIDER-MAN: THE MOVIE

ENTWICKLER LTI Gray Matter	**ANBIETER** Activision
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Für Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: drei Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: – / Internet: – / 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 / 1.000 / 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB / 128 MB / 256 MB / 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost / Standard / High-End / Luxus

PRO & CONTRA
- + Viele geskriptete Ereignisse
- + Stilvolle Comic-Grafik
- – Verwirrende Kameraperspektiven
- – Keine Speicherfunktion
- – Spieldauer: ein Wochenende

GRAFIK	83%
SOUND	80%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	69%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TOMB RAIDER** oder **HEAVY METAL F.A.K.K. 2** mochten.







NO STYLE? NO POINTS!









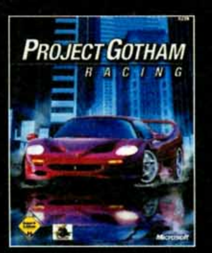






Mit Project Gotham Racing beginnt eine neue Ära der Rennspiele. In einem der über 25 High-Performance-Rennwagen geht es auf einer der mehr als 200 Fahrrouten quer durch das reale Streetlife der vier Megametropolen. Fährst du volles Risiko, mit Style oder vorsichtig? Das neue Kudos-Punktesystem entscheidet, ob du lieber noch eine Übungsrunde einplanst. Denn nur, wenn du den nötigen Drive hast, kommst du bei Project Gotham Racing als Sieger ins Ziel.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/de/projectgotham



K.Hawk

SABOTAGE In großen, unterirdischen Hallen ist Kitty auf der Suche nach einer Raketenanlage.



ERWISCHT Bevor die Alarmsirenen dröhnen, muss Kitty kurzen Prozess machen.



OBSERVIERUNG Gute Spioninnen studieren die Routen der Wachen, bevor sie in Lager eindringen.

Ein Fräulein alleine unter Männern. Was tut die Gute? Genießt sie die Auswahl? Sie kratzt, rennt weg und versteckt sich.

Leise geht es zu im Action-Adventure **K.Hawk**. Die Frau, der Sie über die Schultern schauen und deren Schritte Sie lenken, flüstert mit der deutschen Stimme von Ally McBeal: „Das hat mir gerade noch gefehlt!" Ringsum erscheinen Soldaten, laufen den Strand ab, um sicherzustellen, dass keine Überlebenden aus dem Hubschrauber gekrabbelt sind, den sie abgeschossen haben. Kitty Hawk saß darin als Pilotin – die Kollegen sind tot. Jetzt huscht sie geduckt zwischen Felsbrocken durch, flieht in den Wald hinein. Ein Radar zeigt ihr an, wohin die Feinde gucken und wie weit sie hören. Vorsichtig dringt sie in ein bewachtes Lager ein, um die Heimbasis anzufunken. Kann sie jemand abholen? Solange die Raketenstellungen funktionieren, sei sie auf sich alleine gestellt, rauscht die Antwort aus dem Gerät. Die Anlage sei über einen unterirdischen Gang zu erreichen. Patrouillen decken jeden Zentimeter der Insel ab: die Buchten, die Grünflächen, die Hügel. Als Kitty Pistolen, Gewehre und Granaten gefunden hat, fühlt sie sich ein bisschen sicherer, aber nur im Notfall schießt sie mit den Waffen auch. Um die Raketen zu sabotieren, schleicht sie meist friedlich hinter Wachleuten her, duckt sich unter Kameras weg, kauert hinter Kisten und rennt los, wenn alle wegschauen. Erst Hinweise auf grausame Menschenversuche machen Kitty richtig grantig. DANIEL CH. KREISS

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Wenn ich vor Wachposten den Hampelmann mache und trotzdem nicht bemerkt werde, ist das doof.

Am Strand ist noch eitel Sonnenschein. Trotz der mittelmäßigen Grafik und der Story, die in fünf Minuten entstanden sein muss, bin ich schön nervös, während ich mich vor den Verfolgern hinter Felsbrocken verstecke und gebeugt zu einer abseits stehenden Palme haste. Als ich die ersten Male Lager infiltriere, Pistolen finde und Maschinen sabotiere, fühle ich mich auch noch unterhalten. Danach bleibt das Schema gleich, die Höhepunkte werden selten: hier ein Schalldämpfer, da ein gelungenes Manöver zwischen zwei Kameras hindurch. Ärgerlich ist die Einfältigkeit, mit der die Söldner auf der Insel ihren Job erledigen: Wie auf Schienen laufen sie ihre festen Strecken ab. Ihr Sichtfeld endet genau mit dem Kegel, der im Radar angezeigt wird – auch wenn kein Hindernis im Weg steht. Oft kann ich sogar aufrecht vor Wachen stehen, ohne dass sie mich sehen.



TESTURTEIL
K.HAWK

ENTWICKLER Similis
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK N. n. b.
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Für Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 / Netzwerk: – / Internet: – / 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Steuerung wie in Ego-Shootern
+ Professionelle Sprecher
– Mangelhafte Künstliche Intelligenz
– Zu wenig Abwechslung
– Tonfehler: Stimmen teils zu leise

GRAFIK	71%
SOUND	74%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	72%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THIEF 2** oder **METAL GEAR SOLID** mochten.



MEHRSPIELER

Team Factor



HALLO, BOT! Hallo? Halloohooo! Die computergesteuerten Gegner reagieren oft auch dann nicht, wenn man sie beschießt.



FAST EXPLOSIV Man hat schon opulentere Explosionen gesehen. Die Grafik ist wahrlich nicht die Stärke von Team Factor.

Als Taktik-Shooter, der das Genre revolutioniert, will sich Team Factor verstanden wissen. **Daraus wird nichts.**

Der Multiplayer-Shooter **Team Factor** ist ein ähnliches Schwergewicht wie **Tribes 2**. In oft sehr großen Außenarealen werden drei Teams aufeinander losgelassen, deren Mitglieder sich aus verschiedenen Charakterklassen zusammensetzen. Scouts versorgen Soldaten mit blinkenden Pünktchen auf dem Radar, Scharfschützen kauern im Schlamm und so genannte Spezialisten fahren schwere Geschütze auf. Das Zusammenspiel der Berufe entscheidet über den Erfolg. Ungeübte schießen höchstens Löcher in die Luft. Eine Besonderheit von **Team Factor** kennen Sie aus Rollenspielen: Im Modus „realistisch" steigen die Fähigkeiten der Spielfiguren. Wer ständig von einer Deckung zur nächsten hechtet, kriegt hohe Ausdauerwerte. Andere schleichen regelmäßig und dämpfen so Laufgeräusche. Selbst Atemübungen spielen in **Team Factor** eine Rolle: Ist Ihr Charakter außer Puste, verzieht das Gewehr. Auf Knopfdruck halten Schützen die Luft an und zielen für wenige Sekunden präziser. Alles neu, alles vielversprechend. Woran es hapert, ist die visuelle Umsetzung. Grafisch ist **Team Factor** schön – würde man es am technischen Stand von vor drei Jahren messen. Bäume erscheinen wie Pappaufsteller, Texturen sind ein lieblos zusammengeschütteter Farbenbrei. Und die Animationen wirken, als hingen Arme und Beine der Soldaten an den Fäden eines untalentierten Puppenspielers. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Gute Ideen machen noch lange kein gutes Spiel.

Team Factor hätte ein Sturm werden können, der durch das Genre der Multiplayer-Taktik-Shooter tobt. Ein laues Lüftchen ist es geworden. Vieles verhindert, dass der Titel in der Oberliga mitspielt: Die Spielfiguren bewegen sich zu langsam, wanken stark und verziehen die Waffe beim Schießen unberechenbar. Realismus schön und gut, aber übertrieben eingesetzt wird er zur Spaßbremse. Und das bricht **Team Factor** das Genick, was verdammt schade ist, weil das Grundgerüst mit all seinen neuen Ideen sehr vielversprechend wirkt. Wenigstens bleibt die Hoffnung, dass **Team Factor** über die Monate hinweg reifen wird: Wenn die Programmierer noch am Streuverhalten der Waffen arbeiten, die Grafik optimieren und den Bots eine gescheite KI verpassen, könnte sich das Spiel zur ernsthaften Alternative zu **Counter-Strike** & Co. entwickeln.


TESTURTEIL
TEAM FACTOR

ENTWICKLER 7FX
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

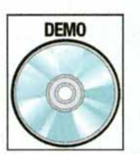
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Vier Berufe
+ Optionale Rollenspiel-Elemente
+ Fortwährende Updates geplant
– Bewegungen unausgereift
– Grafik nicht zeitgemäß

GRAFIK	51%
SOUND	62%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	57%
MEHRSPIELER	57%

57

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **OPERATION FLASHPOINT** mochten.



Mobile Forces



DÄMMERUNG Die Feuereffekte mögen fade aussehen, schöner als die Spielerfiguren sind sie jedoch allemal.



ALTERTUM Die Grafik lässt trotz der fortschrittlichen Engine zu wünschen übrig.



DRIVE-BY-SHOOTING Jedes Fahrzeug kann mit einem Bordschützen besetzt werden.

Angetreten, um Counter-Strike abzulösen, schießt der Taktik-Shooter Mobile Forces über das Ziel hinaus.

Ein online und offline gleichermaßen unterhaltsamer Taktik-Shooter sollte es werden, mit atemberaubenden Landschaften, die eine aktuelle Version der **Unreal Warfare**-Engine in Szene setzt, und mit Fahrzeugen, die auch Beifahrern und Bordschützen Platz bieten. Doch um einem Titel wie **Counter-Strike** das Wasser abzugraben, bedarf es vor allem gut gestalteter Landschaften, die den Teams unterschiedlichste Taktiken ermöglichen und allerorten Platz zum Verstecken, Angreifen und Kämpfen bieten. Genau an dieser Stelle hat Rage allerdings versagt: Die meist symmetrisch angelegten Landschaften sind derart groß, dass man viel zu selten auf einen der maximal 15 Gegner trifft, außerdem bieten sich die meisten Layouts nur für Reingehen-Schießen-Sterben-Taktiken an.

Zudem sieht **Mobile Forces** erstaunlich kahl aus. Die Grafik liegt auf dem Niveau etwa zwei Jahre alter Ego-Shooter und reizt damit die Möglichkeiten der aktuellen **Unreal Warfare**-Engine in keinster Weise aus. Erfreulicherweise hat sich aber bereits jetzt schon eine Community gebildet, die fleißig neue Landschaften erstellt. Bis die Hobby-Programmierer alle Feinheiten des Editors herausgefunden haben und endlich kleinere, anspruchvollere und schönere Maps zur Verfügung stellen, sollte man sich mit dem Kauf von **Mobile Forces** noch zurückhalten. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
MOBILE FORCES

ENTWICKLER Rage
ANBIETER Rage
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 8 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Alle populären Spielmodi der letzten Jahre
+ Passable Bot-KI
– Nur elf verschiedene Karten
– Zu große und zu kahle Karten

GRAFIK	70%
SOUND	78%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	30%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	75%

56

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COUNTER-STRIKE** oder **DELTA-FORCE 2** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Trifft man doch einmal aufeinander, ist die Wiedersehensfreude groß.

„Wo bist du denn?" „Links oben!" „Und wo da?" „Keine Ahnung!" Multiplayer-Spiele in **Mobile Forces** sind eine sehr kommunikative Angelegenheit. Sofern alle Mitspieler über ein Headset verfügen, machen die großen Maps und die Fahrzeuge tatsächlich Spaß. Ist diese Möglichkeit des Sich-Absprechens aber nicht gegeben, steht man – wie auch im Einzelspielermodus – im Regen. Das Team ist dann auf den riesigen Karten verstreut, eine gemeinsame Taktik völlig unmöglich und trifft man dann doch einmal aufeinander, ist die Wiedersehensfreude groß. Bereits die vielen unterschiedlichen, teils wirklich innovativen Spielmodi hätten eine liebevollere Umsetzung verdient, so aber verkommt der potenzielle Taktik-Hit **Mobile Forces** zu einem herkömmlichen Action-Shooter.

Jane's **Attack Squadron**



VERBLÜFFEND Die Grafik ist trotz ihrer Detailarmut erstaunlich leistungshungrig

Die einstige Vorzeige-Simulationsmarke Jane's **gerät unter neuer Flagge ins Trudeln.**

Anders als die meisten der klassischen Simulationen unter dem Label Jane's – mittlerweile nicht mehr bei Electronic Arts – bedient **Attack Squadron** in erster Linie Genre-Neulinge. Zwar sind die simulierten Flugstunden nicht lehrreicher als anderswo, mit der Steuerung und dem Flugverhalten der 14 Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg finden sich aber auch Einsteiger schnell zurecht. Aufseiten der alliierten Airforce geht es durch zwei Kampagnen gegen die deutsche Luftwaffe. Sie klettern abwechselnd in Jagdflugzeuge und Bomber, wobei sich die Handhabung selbst in der höchsten Realismusstufe kaum unterscheidet. Mal geht es gegen Bodenziele, mal fliegen Sie Geleitschutz – aufregend werden die insgesamt 20 Einsätze selten. Der Rest ist Standard: Missionsgenerator, eine Hand voll Einzelaufträge, einfallsloser Mehrspielermodus für bis zu 32 Teilnehmer. Erwähnenswert sind allenfalls die beiden Editoren, mit denen Sie theoretisch eine ganz neue Flugsimulation schreiben können – wenn Sie sich mit der kryptischen Bedienung und den Bugs abfinden. **Jane's Attack Squadron** ist höchstens ein Sim-Happen für zwischendurch. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
JANE'S ATTACK SQUADRON

ENTWICKLER Mad Doc	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 32 · Internet: 32 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Schneller Einstieg
+ Zahlreiche Flugzeugmodelle
– Unrealistische Flugphysik
– Veraltete Grafik
– Langweilige Missionen

GRAFIK	38%
SOUND	71%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	31%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	49%

42

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EUROPEAN AIR WAR** oder **WORLD WAR 2 FIGHTERS** mochten.



Eastern **Thunder**



NEUE KLEIDER Die Bemalungen für die Bf-109 und die FW-190 sind nur im Mehrspielermodus einsatzfähig.

Das **Add-on für IL-2 Sturmovik** bringt neue Einsätze an die virtuelle Ostfront.

Für akkurat umgesetzte Flugmodelle der Jagdflieger und Bomber aus dem Zweiten Weltkrieg ist **IL-2 Sturmovik** berühmt, nicht jedoch für spannende Kampagnen. Das versuchen die britischen Profi-Simulanten von Just Flight mit **Eastern Thunder** zu ändern. 28 Aufträge aufseiten der sowjetischen und der deutschen Luftwaffe warten auf mutige Piloten. Zur Auswahl steht eine Laufbahn als Jagdflieger im Grünherz-Geschwader im Jahre 1943 und eine auf der Gegenseite, wo vor allem die La-5 eingesetzt wird. In der Tat spielen sich die neuen Einsätze größtenteils aufregender als im Original. Briefe und Erläuterungen zu den Hintergründen im Handbuch sind eine nette Idee. Als Bonus finden sich fünf Bemalungen für die Bf-109 und die FW-190 auf der CD. Solche „Skins“ und frisches Missions-Futter für hungrige Hobbyflieger gibt es allerdings dank des guten Editors von **Sturmovik** auch im Internet zuhauf – und das kostenlos. Ein Zehner wäre für die nicht einmal zehn Stunden Spielspaß von **Eastern Thunder** gut angelegt, 35 Euro sind allerdings selbst für eingefleischte Fans zu viel Kohle. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
EASTERN THUNDER

ENTWICKLER Just Flight	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. € 35,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: 32 · Internet: 32 · 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal
Prozessor in Megahertz: 400 · 1.000 · 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB · 128 MB · 256 MB · 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost · Standard · High-End · Luxus

PRO & CONTRA
+ Missionen spannender als vorher
+ Schön gemalte Skins
+ Ausführliches Handbuch
– Geringer Gegenwert fürs Geld

GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	84%

70

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **IL-2 STURMOVIK** oder **JANE'S ATTACK SQUADRON** mochten.


PREISWERT + KOMPETENT
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.
expert
Hotel Gigant (USK o.A.)
Erschaffe Dein Traumhotel! Baue das beste Hotel am Platz in mehr als 20 Städten rund um die Welt. Gestaltete die perfekte Einrichtung und beobachte Deine Gäste auf Schritt und Tritt!
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 (USK o.A.)
Das offizielle Spiel zur Fußball Weltmeisetrschaft 2002 in Japan und Korea!
Kart 2002 Michael Schumacher (USK o.A.)
Erlebe den Anfang der karriere von Formel 1-Star Michael Schumacher auf den besten internationalen Kartstrecken!
Voraussichtlich ab 5.6. 2002 erhältlich!
Zanzarah (USK 6)
Eine fesche Heldin, schnuckelige Feen und knallharte Baller-Action. Eine faszinierende Story aus zwei Welten: einer Fantasiewelt, sowie der Welt, wie wir sie heute kennen!
HOTEL GIGANT
PC CD-ROM
FIFA Fussball Weltmeisterschaft 2002
2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN
Michael Schumacher
RACING WORLD
KART 2002
JE 45.99 €
29.99 €
ZANZARAH
DAS VERBORGENE PORTAL
44.99 €
MAP OUT STRATEGY!
SUDDEN STRIKE II
Voraussichtlich ab 5.6. 2002 erhältlich!
Sudden Strike 2 (USK 16)
Der grandiose Nachfolger zu Sudden Strike! Als Kommandeur von deutschen, russischen, britischen, amerikanischen und endlich auch japanischen Truppen kämpfst Du mit harten Bandagen zu Wasser, an Land und in der Luft!
49.99 €
Wichtiger Hinweis:
Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät oder Spiel nicht verfügbar sein, beschaffen wir es Euch kurzfristig. USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle


WATCH
THIS
PIECE
OF
SHIT.
sa: 00.00-00.30
so: 17.00-17.30
di: 22.00-22.30
fr: 22.00-22.30
www.mtv.de/jackass
MTV
MUSIC TELEVISION
jackass

DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

Dungeon Siege



Dungeon Siege spaltet die PC-Games-Leserschaft in zwei Fraktionen. Während die einen von der 3D-Grafik und der leichten Zugänglichkeit hellauf begeistert sind, wettern andere über eine dünne, lineare Story und das seichte Charakter-, Magie- und Fähigkeitensystem. Auch wenn Rollenspiel-Profis die Spieltiefe eines **Diablo 2** fehlen mag, so liegt eine der Stärken von **Dungeon Siege** gerade in seiner Einsteigerfreundlichkeit. Je mehr Menschen so auf den Geschmack des Rollenspiel-Genres kommen, desto mehr kann das ganze Genre davon profitieren. Ein Außen-hui-innen-pfui-Urteil macht es sich jedenfalls zu leicht.

Würden Sie Dungeon Siege weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Gewaltige Grafikpracht
2. Einsteigerfreundlichkeit
3. Keine Ladezeiten
4. Durchdachte Steuerung
5. Musik und Sound

−

1. Schwache Story, langweilige Aufträge
2. Eintönigkeit
3. Hardwarehunger
4. Schlechtes Skillsystem
5. Linearer Spielverlauf

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Grafik	1,17
Einsteigerfreundlichkeit	1,65
Animation	1,67
Steuerung	1,80
Soundeffekte	2,17
Musik	2,24
Ausgewogenheit Schwierigkeitsgrad	2,24
Kommentare/ Sprachausgabe	2,50
Innovationen	2,57
Langzeitmotivation	2,57
Mehrspielermodus	2,58

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Was sich die PC-Games-Leser für den Nachfolger wünschen würden

1. Bessere Story, mehr Aufträge
2. Besseres Skill- und Charaktersystem
3. Mehr Items, Set-Gegenstände, Zaubersprüche
4. Mehr Langzeitmotivation
5. Weniger linear, mehr Abwechslung
6. Mehr Übersichtlichkeit
7. Zufallsgenerator für Maps
8. Mehr Zwischensequenzen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARTIN LOOSER (23), Student aus der Schweiz
„Super Grafik und bombastische Musik. Die Idee mit dem Lastesel ist wirklich genial. Was ich aber sehr vermisse, ist die spielerische Tiefe. Eigentlich muss man ja nur die Taktik bestimmen, dann handelt die Party völlig selbstständig und man ist nur noch Zuschauer. Dafür wird man aber mit riesigen Endgegnern unterhalten. Mit der Zeit liebt man diese Welt einfach. Mein Fazit: Ein gut gemachtes Hollywood-Game: nette Verpackung, wenig Tiefe."

NICOLE DOHNAL (26), Beamtin aus Stade
„**Dungeon Siege** ist mein erstes Rollenspiel. Bisher habe ich dieses Genre ignoriert. Bin jetzt jedoch so davon angetan, dass mir **Hitman 2** und Kollegen gestohlen bleiben können. Die Grafik ist einfach atemberaubend. Es macht riesigen Spaß, die Charaktere auszustatten und ständig neue Waffen oder Rüstungen einzukaufen. Die Steuerung ist sehr einsteigerfreundlich, aber die Story hätte etwas mehr ausgeweitet werden können. Freue mich jetzt schon auf ähnliche Spiele."

MICHAEL KURZBEIN (12), Schüler aus Dortmund
„Das Spiel hat eine gigantische Spielwelt mit bezaubernder Optik. Die Gegner sind zwar alle sehr gut animiert, sich aber auch sehr ähnlich. Ein Charaktersystem ist so gut wie gar nicht vorhanden. Die fehlende Möglichkeit, erhaltene Erfahrungspunkte aufzuteilen, ist ein großes Manko, da **DS** so einen Großteil des Spielspaßes einbüßt. Die Story ist unkomplex und uninteressant. Aber da das Monstermetzeln im Vordergrund steht, ist das nicht so schlimm."

THORSTEN POHL (26), Cocktail-Fan aus Darmstadt
„Ein absolut geniales und süchtig machendes Spiel. Es hätte zwar etwas mehr Tiefe verdient gehabt, aber das gleicht die Spielewelt locker wieder aus. Andererseits soll es ja auch ein Action-RPG sein und daher ist die „quasi nicht vorhandene Story" zu verzeihen. Ich hoffe auf baldiges Erscheinen des Editors, denn die bisher angekündigten Siegelets versprechen einiges an neuem Spielspaß – und vor allem bessere Storys, neue Grafiken, neue Welten!"

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Trend	Anteil	Spiel	Genre	Hersteller
1	NEU	65%	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft
2	▲	13%	Gothic	Rollenspiel	Shoebox
3	▼	9%	Diablo 2: Lord of Destruction	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
4	▼	8%	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Virgin Interactive
5	▼	4%	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Wanadoo
6	▲	3%	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Vivendi Universal
7	NEU	2%	Might & Magic 9	Rollenspiel	Ubi Soft
8	▲	2%	Everquest	Online-Rollenspiel	Ubi Soft
9	▼	2%	Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech
10	▼	1%	Anachronox	Rollenspiel	Virgin Interactive

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



ZAUBERHAFT SCHÖN
Morrowinds Grafikpracht fordert ihren Preis. Erst ab 1,4 GHz und mit einer Geforce-3- oder Geforce-4-Ti-Grafikkarte dürfen Sie solch bombastische Szenen erleben.

Morrowind

Wollten Sie als Kind auch Tiefseetaucher, Höhlenforscher oder Astronaut werden? Orte entdecken, an denen noch nie ein Mensch gewesen ist? **Dann kaufen Sie sich Morrowind. Und werden Sie wieder Kind!**

Ist Ihnen eigentlich schon einmal aufgefallen, dass man bei Rollenspielen immer wie in einem Rollenspiel denken muss? Dass der gesunde Menschenverstand hier nur selten weiterhilft? Da haben wir eine Tür, für die braucht man einen Schlüssel. Ohne geht's nicht. Sie können vielleicht Feuerbälle beschwören und sich durch die Gegend teleportieren, aber diese verdammte Holztür kriegen Sie nur mit einem rostigen Stück Metall auf. Erfahrene Rollenspieler sehen die Tür, sehen einen nahen Dungeon und wissen: Da liegt das Ding rum. „Normale" Menschen, die sich unter einer Party eine gesellige Zusammenkunft mit Alkohol-Konsum vorstellen, kämen nie auf die Idee, ausgerechnet in einem dunklen Loch nach einem Schlüssel für eine hölzerne Tür zu suchen – warum kann man die vermoderten Balken denn nicht einfach auftreten?

Morrowind ist das erste Rollenspiel, das Sie nie auf diese Weise einschränkt. Und auch auf in keiner anderen Hinsicht. Zu Beginn des Spiels werden Sie in die Freiheit entlassen – und das sowohl im wörtlichen als auch im übertragenen Sinn. Sie starten auf einem Gefangenenschiff vor der Küste des Dunkelelfen-Kontinents Morrowind. Ihre Freilassung erfolgt auf persönlichen Befehl des Imperators – warum der sich überhaupt mit Ihnen beschäftigt, ist zunächst noch unklar. Eine epische Hymne, die ohne Probleme in den Soundtrack der **Herr der Ringe**-Verfilmung passen würde, schallt aus den Boxen, während Sie über das Deck geführt werden. Die erste Wache möchte Ihren Namen wissen. Sein Kollege fragt nach Ihrer Herkunft und lässt Sie auf diese Weise spielerisch die gewünschte Rasse einstellen. Zehn davon stehen zur Auswahl – die katzenartigen Kahjit geben beispielsweise prima Diebe ab, die echsenähnlichen Argonier machen sich als Magier gut und Orks sind in Sachen Nahkampf unschlagbar. Weiter geht es über einen kleinen Steg in das örtliche Wachhaus. Die letzten Schritte vor dem eigentlichen Spielstart betreffen die Klasse Ihres Charakters. Entweder Sie wählen aus einer umfangreichen Liste von möglichen Berufen aus, beantworten eine Reihe von Fragen und lassen anhand Ihrer Antworten die für Sie passende Klasse „berechnen" – oder Sie erstellen gleich eine eigene Profession. Dazu bedienen Sie sich der 27 im Spiel enthaltenen Fähigkeiten. Je fünf davon bilden Ihre primären und sekundären Fertigkeiten, der Rest läuft unter „ferner liefen". Wollen Sie also einen Paladin spielen, dann bieten sich Fähigkeiten wie Lange Klingen, Schwere Rüstungen und vielleicht noch Wortgewandtheit an. Theoretisch kön-

FLIEGENDE PLAGE Cliff Racer treffen Sie vorzugsweise in ungastlichen, bergigen Regionen – die Viecher werden auf Dauer zu echten Nervensägen.

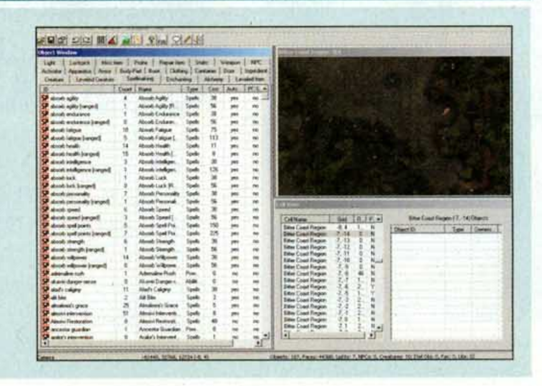
DETAILLIERT Die Charaktermodelle und Monster sehen hervorragend aus. Wenn dieser Winged Death nicht gar so böse wäre, könnte man ihn glatt zum Abendessen einladen.

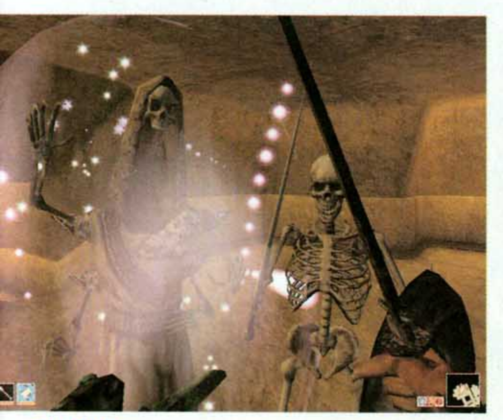
nen Sie 480 Milliarden verschiedene Charakterklassen erschaffen und spielen. Wenn da nicht für jeden Geschmack etwas dabei ist ...

Die Fähigkeiten bilden auch die Grundlage für das brillante Charaktersystem. In **Morrowind** gibt es keine Erfahrungspunkte. Erfahrungsstufen erhalten Sie durch die Benutzung Ihrer primären und sekundären Fähigkeiten. Ein Magier, der sich auch so verhält (also zaubert und den einen oder anderen Trank braut), steigt wesentlich schneller auf als sein Kollege, der meint, er müsse mit Schwert und Axt herumfuchteln. Was nicht bedeutet, dass er das nicht dürfte. Wer als Magier unbedingt eine Riesenkeule schwingen will, der kann das auch, darf allerdings nicht erwarten, dass er damit ähnlich gut umgehen kann wie ein Charakter einer Klasse, die sich auf deren Anwendung spezialisiert hat. Und seien wir ehrlich: Das ergibt Sinn. Oder wissen Magier nicht, wie man ein Schwert hochhebt? Allround-Talente sind übrigens ebenfalls machbar, spielen sich in der Praxis aber zäher und sind damit eher für fortgeschrittene Spieler geeignet. Zehn Fähigkeiten – deren Wert zwischen 0 und 100 liegen kann – müssen gesteigert werden, damit Sie eine Erfahrungsstufe aufsteigen. Wie lange das jeweils noch dauert, können Sie jederzeit im Charakterbildschirm sehen.

Eine Welt im Eigenbau: Der Morrowind-Editor.

Der **Morrowind**-Editor ist mit Sicherheit die bislang komplexeste Möglichkeit, ein Spiel zu verändern oder komplett neu aufzubauen. Sie dürfen wirklich jede Kleinigkeit einstellen; wie es um den Geldbestand des Händlers bestellt ist, welche Quest Ihnen der örtliche Fürst gibt, sogar ganze Städte können im Eigenbau hochgezogen werden. So viel Umfang hat seinen Preis: Auch wenn sich Bethesda um eine einfache Bedienung bemüht hat, sind ein paar Stunden nötig, um sich mit der riesigen Optionsfülle vertraut zu machen. Der besondere Clou sind die so genannten Plug-ins. Wenn Sie einen Dungeon, ein Haus oder ein Dorf erstellt haben, können Sie es online zum Download anbieten und jeder Spieler kann Ihre Eigenkreation problemlos in sein laufendes Spiel integrieren. Wenn Ihnen das Plug-in eines anderen Spielers nicht gefällt, werfen Sie es einfach per Mausklick wieder heraus.

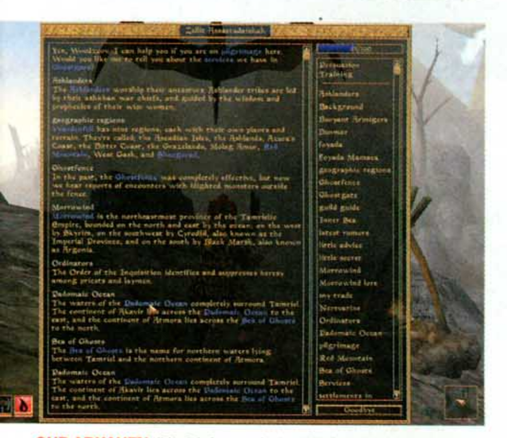




ZAUBEREI Gegen feindliche Magie hilft ein Reflektions-Zauber – Krieger müssen sich auf ihre Hitpoints verlassen.



ÜBERSICHTLICH INVENTAR Charakterbildschirm, Automap und Zauber-Menü öffnen sich durch Rechtsklick automatisch.



OHR ABKAUEN Die Dialoge mit den NPCs können ausufern. Wichtige Gesprächsoptionen werden blau hervorgehoben.



STYLISCH Fiese Gegner wie der Ancestral Sleeper haben ein abgefahrenes Aussehen – draufhauen können sie trotzdem.

Der Vorgänger - eine Leidensgeschichte



GESTERN UND HEUTE Aus den Pixel-Orks von 1996 sind extrem detaillierte Grünhaut-Modelle geworden.

1996 erschien der zweite Teil der **Elder Scrolls**-Reihe unter dem Titel **Daggerfall**. 5.000 Städte, 5.000 Dungeons und die serientypische Handlungsfreiheit versprachen ein monate-, wenn nicht jahrelanges Rollenspiel-Vergnügen. Gehalten haben sie's nur bedingt: Von wenigen Ausnahmen einmal abgesehen, war **Daggerfall** ein gigantischer Zufallsgenerator. Die Quests, die Dörfer, die Höhlen – alles wurde von einem Zufalls-Tool zusammengewürfelt. Das führte dann schon mal dazu, dass man für die Erledigung eines Auftrags, bei dem es darum ging, eine Horde Vampire in stundenlanger Arbeit zu töten, mit 100 Goldstücken abgespeist wurde, die gefundenen Gegenstände aber für das Tausendfache verkaufen konnte. Noch schlimmer waren allerdings die Bugs; in der Verkaufsversion war **Daggerfall** völlig unspielbar und auch nach etlichen Patches lief das Spiel keineswegs stabil. Die groß angekündigte deutsche Übersetzung der immerhin 700.000 Wörter fand übrigens nie statt – der zuständige Übersetzer hatte sich einfach aus dem Staub gemacht.

In der Welt von **Morrowind** angekommen, wird schnell deutlich, wie groß die spielerischen Freiheiten sind. Sie könnten der Diebesgilde beitreten und sich dort die ersten Sporen verdienen. Oder Sie werden Mitglied in der Kämpfer-Genossenschaft und verdienen sich mit kleineren Aufträgen ein paar Goldstücke. Oder Sie wandern erst mal in den nächsen Dungeon und verhauen ein paar Monster. Oder ... Grenzen sind Ihnen in **Morrowind** nur durch Ihre eigene Fantasie gesetzt. Ein Beispiel: Sie werden schnell feststellen, dass Ihr Charakter nicht Haus und Hof mit sich rumschleppen kann, und nach einem Ort suchen, um überschüssige Gegenstände sicher zu verstauen. Natürlich könnten Sie die verlassene Hütte am Strand nehmen, aber wer will schon so stillos hausen? Also gehen Sie los, ziehen in einem unbeobachteten Moment einem wohlhabenden Hausbewohner eins über den Schädel und haben von da an eine feste Bleibe. Generell gilt: Wenn es keine Zeugen gibt, ist es auch nicht passiert. Die Gefahr, sich in der Unendlichkeit der Möglichkeiten zu verlieren, scheint auf den ersten Blick groß und man fühlt sich unwillkürlich an den Vorgänger **Daggerfall** erinnert. Glücklicherweise hat Bethesda hier die Kurve gekriegt – dafür sorgt ein NPC in der ersten größeren Stadt des Spiels. Wann immer es Ihnen beliebt, können Sie hierher zurückkehren und sich der Haupt-Story widmen. Die hat es in sich: Eine vernichtende Seuche überzieht das Land, zugleich schart ein mysteriöser Kult immer mehr Anhänger um sich und die Prophezeiung von einem wiedergeborenen Dunkelelfen-Führer ist vielleicht doch kein abergläubiger Unsinn.

> Grenzen setzt Ihnen in Morrowind nur die eigene Fantasie - **das Spiel bietet wirklich alle erdenklichen Freiheiten.**

Alle Quests in **Morrowind** sind handgemacht und das wirkt nach dem Zufallsfiasko von **Daggerfall** wie eine Erlösung. So schickt Sie die Magier-Gilde auf die Suche nach seltenen Reagenzien, die Diebes-Gilde hätte gerne ein paar sündhaft teure Artefakte und schert sich wenig um die Eigentumsverhältnisse und die As-

Welche Version darf's sein?

Unser Test basierte auf der US-Verkaufsversion von **Morrowind**. Die ist seit Ende Mai auch in Deutschland erhältlich und wird von Ubi Soft zusammen mit einem deutschen Handbuch angeboten. Angesichts der enormen Textmenge von **Morrowind** sollten sich allerdings nur Englisch-Profis an diese Version wagen – alle anderen bekommen im Spätsommer eine vollständig lokalisierte Fassung. Wer sich partout nicht bis dahin gedulden kann, dem bietet Ubi Soft einen besonderen Service: Die US-Version kann bei Erscheinen der deutschen Fassung kostenlos umgetauscht werden. Echte Fans greifen zur empfehlenswerten Collector's Edition. Für 50 Euro gibt's neben Spiel, Handbuch und Karte eine Zinnfigur, den genialen Soundtrack sowie ein hübsches Artbook.



TESTCENTER

Inhalt & Features

- Zehn Rassen
- 27 Fähigkeiten
- 7 Magieschulen
- 500 vorgefertigte Zaubersprüche
- 3.244 NPCs
- 217 verschiedene Monster-Gattungen
- Textmenge: 900.000 Wörter

Zahlen & Fakten

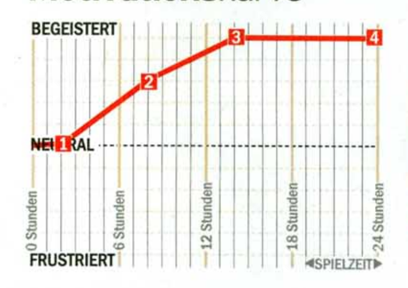
Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Gothic, Baldur's Gate 2
Entwickler:	Bethesda Softworks
Vom gleichen Entwickler:	Daggerfall, Battlespire, Sea Dogs, Redguard
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers :	0190 - 8824 -1210
Offizielle Website:	http://www.morrowind.de
Website des Publishers :	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.bethsoft.com
Beste Fansite:	http://www.morrowind-guide.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0180 - 554938 (0,12,- Euro/Min)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 40,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch, Karte
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	100 Stunden

Im Wettbewerb

	Baldur's Gate 2	Gothic	Morrowind	Pro & Contra
GRAFIK	**82**	**82**	**85**	⊕ Fantastische Wasseranimationen ⊕ Realistische Wetter-Effekte ⊕ Sehr detaillierte Modelle ⊖ Stellenweise abgehackt wirkende Animationen ⊖ Etwas eintönige Landschaften
Detailreichtum Spielwelt	89	86	91	
Detailreichtum Objekte	75	79	90	
Vielfalt der Spielwelt	86	72	74	
Animation der Objekte	79	78	75	
Effekte	82	87	92	
SOUND	**84**	**80**	**84**	⊕ Epische Musik-Untermalung ⊕ Realistische Effekte ⊕ Sprachausgabe ist sehr professionell ... ⊖ ... wird aber leider nur spärlich eingesetzt
Musik	90	83	91	
Soundeffekte	82	76	88	
Stimmen/Kommentar	81	79	76	
STEUERUNG	**90**	**73**	**89**	⊕ Kommt mit erstaunlich wenigen Hotkeys aus ⊕ Frei konfigurierbar ⊖ Auf langsamen Rechnern ungenau und hakelig
Bedienungskomfort/Navigation	90	67	89	
Präzision der Steuerung	90	73	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	80	88	
ATMOSPHÄRE	**89**	**84**	**91**	⊕ Perfekt ausgearbeitete Spielwelt ⊕ Umfangreiche Hauptstory und unzählige Nebenplots ⊕ Völlige Handlungsfreiheit ⊖ Spärliche Zwischensequenzen
Spannung/Überraschungen	87	85	94	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	85	92	
Story/Dialoge/Kommentare	91	83	90	
Inszenierung	84	71	88	
SPIELDESIGN	**88**	**82**	**88**	⊕ Komplexer geht's nicht mehr ⊕ Eine innovative Idee jagt die nächste ⊖ Für Einsteiger trotz Mini-Tutorial zu groß und zu umfangreich ⊖ Gegner nicht immer clever
Komplexität/Spieltiefe	92	81	94	
Einsteigerfreundlichkeit	68	70	60	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	87	74	85	
Verhalten der Computerfiguren	68	79	75	
Innovation	88	63	90	
MEHRSPIELERMODUS	**59**	-	-	
Abwechslung der Spielmodi	67	-	-	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	61	-	-	
Einstellungsmöglichkeiten	64	-	-	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 12/00 **89** (abgewertet)	PCG 01/01 **85**	PCG 07/02 **91**	

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele
(Morrowind rot markiert: 75, 76, 60; grün markiert: 85, 91, 90, 92, 91, 88, 91, 94, 88, 94, 90)

Motivationskurve





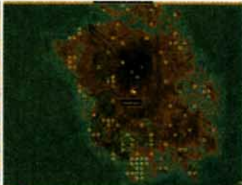
1 Erst mal orientieren. Die Welt ist so riesig, dass man zunächst nach einer Ausgangsbasis schauen muss.



2 Magier-Gilde, Diebes-Vereinigung oder doch lieber Assassine? Die ersten Schritte machen neugierig.



3 Die Story kommt in Fahrt, man hat sich in der Welt zurecht gefunden, unendlich viele Möglichkeiten locken.



4 Junge, steckt da viel drin. Man experimentiert mit Fähigkeiten, entdeckt neue Orte ... Spaß für Monate.

Leistungs-Check

Morrowind benutzt die DX-8-optimierte NetImmerse-Engine. Für alle grafischen Effekte benötigen Sie mindestens eine Geforce3-Ti oder Radeon 8500. Unsere Testversion benötigte einen sehr leistungsstarken PC. Relativ flüssig lief **Morrowind** ab 1.4 GHz, 512 MB RAM und Geforce3-Ti. Aber selbst mit diesem System können Sie nicht mit maximalen Details spielen. Um die Performance zu erhöhen, sollten Sie „Real-time-Shadows" und „View Distance" stark vermindern und mit einer geringeren Bildschirmauflösung spielen.



WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal

640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
MINIMALE DETAILS						
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
MAXIMALE DETAILS						
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
MINIMALE DETAILS						
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
MAXIMALE DETAILS						
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

1024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
MINIMALE DETAILS						
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
MAXIMALE DETAILS						
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 MX	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Pro	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce3	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar



AUFTRAGSKILLER Eine Quest führt in den Dungeon Vas. Dort treibt ein böser Nekromant sein Unwesen und soll beseitigt werden.

sassinen-Vereinigung hat bestimmt auch ein paar „Aufträge" für Sie. Theoretisch können Sie jeder Gilde beitreten und das klappt zu Beginn auch blendend – später kommen sich die Fraktionen aber in die Quere. Die Kämpfer sind beispielsweise ein korrupter Haufen und haben sich mit der örtlichen Mafia verbündet – was wiederum den Dieben überhaupt nicht in den Kram passt.

Gesteuert wird Ihr Einzelkämpfer im Ego-Shooter-Stil. Die linke Maustaste löst einen Angriff mit der ausgewählten Waffe aus, die rechte öffnet das Menü mit allen wichtigen Bildschirmen wie Automap und Inventar, bewegt wird Ihr Held mit der Tastatur. Das Ganze ist zwar für eingefleischte Rollenspieler gewöhnungsbedürftig, geht aber nach einer kurzen Übungsphase flott von der Hand. Einziges Manko ist die Journal-Funktion: Die hält zwar wirklich alle wichtigen Informationen minuziös fest, ist dabei aber trotz Such-Möglichkeit derart unübersichtlich, dass Sie die eine oder andere Minute mit Herumblättern beschäftigt sein dürften. Grafisch ist **Morrowind** ein zweischneidiges Schwert. Tolle Charaktermodelle beißen sich mit abgehackten Animationen. Grandiose Wassereffekte lassen die abrupten Übergänge zum Land noch unrealistischer wirken. Malerische Sonnenaufgänge und herrliche Wettereffekte täuschen nicht immer darüber hinweg, dass die Landschaft ansonsten recht eintönig ist. Besser macht es die Akustik: Neben der genialen Musikuntermalung sorgen sowohl die professionelle Sprachausgabe als auch die realistischen Sound-Effekte für mächtig Atmosphäre.

Wie sich **Morrowind** genau spielt, ist schwierig vorherzusagen – es kommt ganz darauf an, wie Sie es spielen wollen. Und da liegt auch der Hund begraben: Wer sich auf **Morrowind** nicht einlassen kann, der wird keine Freude daran haben. Sich einlassen, das bedeutet in diesem Zusammenhang den Willen, auch mal ein zwanzigseitiges Buch über die – sehr interessante – Geschichte des Landes zu lesen, die Lust, wegen eines kleinen Hinweises einen Landstrich zu erforschen, die Neugier, einen Sub-Plot (wie den im Spiel eingebauten Vampirismus) über Tage hinweg zu verfolgen. Tiefer als in **Morrowind** können Sie in keine andere Spielwelt eintauchen – wenn Sie das denn wollen. Wenn Sie sich wirklich ein halbes Jahr mit einem Spiel beschäftigen wollen. Wenn Sie wirklich ein zweites Leben leben wollen. In dieser Hinsicht ist **Morrowind** tatsächlich das erste Rollenspiel, das diesen Namen verdient. Bethesda hat Ihnen alle Möglichkeiten gegeben – was Sie daraus machen, liegt an Ihnen. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER



Morrowind ist die faszinierendste Spielwelt, in der ich mich je bewegt habe.

Zehn Jahre hat's gedauert, jetzt ist es passiert: **Morrowind** verdrängt Ultima 7 von der Spitzenposition meiner persönlichen Rollenspiel-Lieblinge. Seit die Testversion in der Redaktion angekommen ist, leben Harald und ich in unserer eigenen Welt. In der Kaffeepause diskutieren wir über Fähigkeiten, Quests und Rüstungen. Wenn wir uns abends von den Monitoren lösen und auf ein Bier weggehen können, unterhalten wir uns über die besten Waffen, die tollste Rasse und darüber, dass wir eigentlich viel zu wenig Zeit zum Spielen haben. Und auch nach 100 Stunden **Morrowind** komme ich mir immer noch vor wie ein kleines Kind, das den größten Spielplatz der Welt entdeckt hat. Um **Morrowind** zu mögen, müssen Sie neugierig sein. Um **Morrowind** zu mögen, müssen Sie Fantasie haben. Und Sie müssen bereit sein, Opfer zu bringen. Die Freundin oder die Schule zum Beispiel. Wenn Sie diese Voraussetzungen erfüllen, wird **Morrowind** Sie überwältigen.



MEINUNG
HARALD WAGNER

Wieso kennen mich erst 14 Prozent aller Einwohner?

Ach, es gibt ja so viel zu tun. Mehrere Gildenmeister drängen auf die Erledigung der zugewiesenen Aufgaben, nebenbei wollte ich da noch diese Ruinenstadt untersuchen und meine Fertigkeit im Axtschwingen muss auch noch trainiert werden. War da nicht auch noch diese Händlerin, die ich besuchen wollte? Und wieso kennen mich erst 14 Prozent aller Einwohner? **Morrowind** ist ein gigantisches Spielfeld für die Fantasie und wird damit schnell zum Spiegelbild der eigenen Persönlichkeit – wer dieses Spiel seelenlos findet, der ist entweder ein erschreckend unkreativer Mensch oder hat sich in den etlichen hundert Seiten des Tagebuchs verloren. Da all die Dinge, die ich machen kann, soll oder will, völlig unsortiert in dieser Ablage landen, werde ich wohl noch in Monaten dieses unangenehme Gefühl haben, von einem grandiosen Spiel nur einen Bruchteil gesehen zu haben. Macht aber nichts. Schließlich habe ich beste Chancen, in diesen Monaten dennoch pausenlos spannende Abenteuer erlebt zu haben.

Simon the Sorcerer **3D**



AUSBLICK Anhand der Telefonzelle links unten reisen Sie später schneller zwischen den Arealen. Das hilft anfangs wenig.

BITTE LÄCHELN In einem Schönheitswettbewerb würde Simon gegen Guybrush Threepwood den Kürzeren ziehen.

Simon the Sorcerer 3D. Oder: Was passiert, wenn man versucht, **krampfhaft auf der 3D-Schiene mitzufahren.**

Viele Dinge stehen auf der Rückseite der Verpackung dieses 3D-Adventures. Einige davon sind wahr, andere nicht. Fangen wir an: „Spannende und unterhaltsame Story" – stimmt! Der Zauberer Simon, der gerade erst einen Körpertausch mit Bösewicht Sordid hinter sich hat, muss einen ungenießbaren Pfirsich essen, um wieder ganz der Alte zu werden. Wie wunderbar abgefahren. „Pointenreiche Dialoge" heißt es außerdem. Und das ist auch richtig: Professionelle Sprecher vertonen die skurrilen Charaktere (darunter eine Glücksfee, geschätztes Alter: 60) mit Liebe. Aus vorgegebenen Antworten wählen Sie, was Ihnen wichtig erscheint, und führen so ausgesprochen humorvolle Gespräche. „Neueste 3D-Technologie für atemberaubende Grafiken" steht da noch. Vollkommen falsch! Die Personen schauen aus wie Klötze aus einem Legobaukasten. Mundbewegungen sind ein Texturenflimmern, das man als Grafikfehler deuten würde, wüsste man es nicht besser. „Neue, intuitive Steuerung" verkündet die Packung und beschönt erneut. Die Bedienung ist für ein Adventure unnötig kompliziert geraten: Sie müssen – je nach Situation – rennen, laufen oder kriechen. Scheinbar harmlose Gänge entpuppen sich als nervige Hindernisparcours; der Zauberer bleibt alle naselang an Wänden hängen. Damit gehört die exzellente Spielbarkeit der beiden 2D-Vorgänger der Vergangenheit an. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Humor ist, wenn man trotzdem lacht.

Wie schön, dass **Simon the Sorcerer 3D** trotz 3D-Liftings nichts von seinem Humor verloren hat: Im Spiel ist von Nonnenmagazinen die Rede, mit denen sich einsame Priester die Zeit vertreiben. Oder von Coca-Cholera-Getränken aus dem Tomb-Trader-Souvenirladen. Die hohe Gagdichte und die professionelle Sprachausgabe sind leider die einzigen beiden Kaufargumente. Beim Rest sträuben sich die Haare eines jeden Computerspielers. Die 3D-Areale sind hässlich wie die Nacht und unverschämt groß geraten. Groß ist auch der Frust, wenn man bemerkt - und glauben Sie mir, das wird passieren -, dass man einen wichtigen Gegenstand übersehen hat. Minutenlange Fußmärsche zurück sind die Folge. Um noch einmal die Packung zu zitieren: „Gehe sofort zur Kasse und gib der Kassiererin dein Geld, damit wir den vierten Teil beginnen können." Ich bezweifle, dass es ihn geben wird.



TESTURTEIL
SIMON THE SORCERER 3D

ENTWICKLER Adventure Soft
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

69

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Tonnenweise Humor
+ Geniale Sprachausgabe
− Nerviges Rumgelaufe
− Hässliche Grafik
− Komplizierte Steuerung

GRAFIK	40%
SOUND	86%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	49%
MEHRSPIELER	56%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FLUCHT VON MONKEY ISLAND** oder **GRIM FANDANGO** mochten.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld.
Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001

Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware Athlon & Geforce

beschäftigt sich ausführlich mit den populärsten Hardwarekomponenten. Auf 72 Seiten werden alle Athlon- und Geforce-Prozessoren vorgestellt, dazu passend die besten Mainboards, Netzteile und Kühlkomponenten. Umfangreiche Praxisguides verhelfen Ihrem PC zu mehr Stabilität und Leistung. Dazu gibt es eine randvolle DVD mit 4,2 Gigabyte lebensnotwendiger Treiber und Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games (2 CDs und 1 DVD) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)
- ❐ „PC Games Testjahrbuch 2001" (Art.-Nr. 002052)
- ❐ „PC Games Tipps-&Tricks-Sonderheft" (Art.-Nr. 002065)
- ❐ „PC Games Hardware Athlon & Geforce" (Art.-Nr. 002068)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]



FIFA WM 2002



Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die Fußballweltmeisterschaft 2002 bereits in vollem Gange. Und allmählich erreicht dann auch das zugehörige offizielle Fußballspiel sein Verfallsdatum – Spiele zu Großereignissen wie WM, EM oder Olympia verkaufen sich am besten vor und während der Veranstaltung, danach versiegt das Interesse schlagartig. Das Ergebnis unserer Feedback-Umfrage deckt sich mit dem Test-Votum: EA Sports hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und das Spiel gegenüber der regulären **FIFA**-Serie spielerisch und optisch verbessert. Anders als bei **Euro 2000** oder **Frankreich 98** hält sich die Kritik an **FIFA WM 2002** in Grenzen – die PC-Games-Leser honorieren zum Beispiel, dass das Entwicklerteam ein neues Pass-System integriert hat, das im Übrigen sehr gut ankommt. Auch die verbesserte Grafik (ohne übertriebenen Glanz-Effekt) und die Musik begeistern selbst langjährige **FIFA**-Fans.

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen von FIFA WM 2002

+	−
1. Verbessertes Pass-System	1. Kein Training, keine Qualifikation
2. Hoher Wiedererkennungswert der Stars	2. Nur ein Spielmodus
3. WM-Atmosphäre	3. Wenig Langzeitmotivation
4. Orchester-Musik	4. Sich wiederholende Reporter-Kommentare
5. Verbesserte Animationen	5. Kein Editor

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER



THILO RÖHRIG ist Produkt Marketing Manager bei Electronic Arts Deutschland.

PC Games: Sind die Entwickler selbst aktive Fußballer?

Röhrig: „Zum größten Teil, ja. Dies ist für Kanadier zwar ungewöhnlich, allerdings setzt sich das Team aus Leuten verschiedener Nationalitäten zusammen, unter anderem Europäer, Japaner etc. Seit 1995 hat das Team einen eigenen EA-Sports-Fußballplatz direkt neben dem Studiogebäude. Hier wird nach anstrengender Arbeit regelmäßig die Theorie in die Praxis umgesetzt – allerdings im Amateur-Modus."

PC Games: Wer bestimmt die Stärken der einzelnen Spieler?

Röhrig: „Die Spieler-Stärken werden von einer im Sportbereich renommierten Scout-Agentur gepflegt und aktualisiert. Die Agentur hat ein weltweites Netz an Scouts, die auch für namhafte Fußballvereine aktiv sind."

PC Games: Warum wird **FIFA WM 2002** nicht als Add-on oder preisermäßigt für **FIFA 2002**-Besitzer angeboten?

Röhrig: „**FIFA WM 2002** ist kein Add-on. **FIFA 2002** und **FIFA WM 2002** wurden bewusst von zwei verschiedenen Teams unabhängig voneinander entwickelt. Hintergrund war die Erfahrung, die wir mit **Euro 2000** gemacht haben. Der Vorwurf, die Differenzierung zwischen **FIFA 2000** und **Euro 2000** sei zu gering, wurde vom Entwicklungsteam ernst genommen."

PC Games: Wo bleibt der Trainingsmodus?

Röhrig: „Auf den Trainingsmodus wurde bei **FIFA 2002** bereits bewusst verzichtet. Mit der Option „Trainingsvideo" wurde speziell für das neue Pass-System eine Lösung geschaffen, die dieses neue Feature optimal aufzeigt und erklärt. Allerdings haben zahlreiche Anfragen nach einem Trainingsmodus dazu geführt, dass wir überlegen, in **FIFA 2003** diesen wieder zu integrieren."

Die Meinung der PC-Games-Leser:

NIELS DIEKMANN (21), Student
„Eine Steigerung zu **FIFA 2002** hielt ich kaum für möglich in der kurzen Zeit, aber durch die getrennte Entwicklungsphase hat sich ein echter Konkurrent im eigenen Haus entwickelt. Wer mehr erwartet, als ‚nur' die WM zu spielen, wird enttäuscht – und die spielerischen Neuerungen halten sich trotz der Möglichkeit, Bälle zu ‚jonglieren', in Grenzen."

TIM LAMYON (20), Zivildienstleistender
„Die schon in **FIFA 2002** veränderte Steuerung wurde noch verfeinert und bietet dem Spieler mehr Aktionsspielraum. Nach einiger Übung sind präzise Pässe, scharfe Flanken, knallharte Schüsse, aber auch gekonnte Dribblings, Übersteiger und vieles mehr möglich. Die Anzahl der sich daraus ergebenen Spielzüge ist fast unbegrenzt."

BERND REPENNING (19), Schüler, Reinbek
„Allen, die **FIFA 2002** nicht haben und nicht noch ein halbes Jahr auf das neue Passsystem warten können, kann ich **FIFA WM 2002** nur empfehlen. Allen, die sich unsicher sind, kann ich nur sagen, dass **FIFA 2002** mehr Modi hat und somit länger Spaß macht – wer aber die Spieler erkennen will, sollte zu **FIFA WM 2002** greifen."

DENNIS WITTMANN (17), Schüler, Sulzbach
„Nach der **Euro 2000**-Enttäuschung war ich zunächst skeptisch. Die Demo hat mich dann positiv überrascht, der Test bestätigte meinen Eindruck: Die Programmierer von **FIFA WM 2002** haben sich angestrengt und nicht nur ein ‚**FIFA 2002** in Japan/Korea' abgeliefert. Vor allem zu zweit an einem PC ist es einfach göttlich."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

Platz	Tendenz	Anteil	Titel	Genre	Hersteller
1	-	35%	Tony Hawk's Pro Skater 3	Fun-Sport	Activision
2	NEU	19%	FIFA Weltmeisterschaft 2002	Fußball-Simulation	EA Sports
3	▼	17%	FIFA 2002	Fußball-Simulation	EA-Sports
4	▼	14%	NHL 2002	Eishockey-Simulation	EA Sports
5	▲	6%	Need for Speed: Porsche	Rennspiel	Electronic Arts
6	▼	3%	Tony Hawk's Pro Skater 2	Fun-Sport	Activision
7	▼	1%	F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	Ubi Soft
8	▼	1%	Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	Infogrames
9	-	1%	MS Flight Simulator 2002	Flugsimulation	Microsoft
10	▲	1%	Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	Codemasters

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de



PERLENKETTE Die computergesteuerten Fahrer sind nicht immer so diszipliniert. Da jeder eigene Charakterwerte hat, wird oftmals auch hart gekämpft.

F1 2002

Michael Schumacher den WM-Titel noch abnehmen? Was in der Realität kaum noch möglich erscheint, **ist in F1 2002 eine Sache von wenigen Minuten.**

HÄRTETEST Um auch in Monte Carlo mit sämtlichen Grafikdetails flüssig fahren zu können, muss ein High-End-Rechner her.

AUSSICHTSREICH Auch die Turmkamera wurde neu justiert. Dank der niedrigeren Position bleibt das Fahrgefühl erhalten.

Electronic Arts praktiziert mit seinen Sportspielen die Politik der kleinen Schritte. Hier mal eine Überarbeitung der Grafik, dort mal ein neues Feature, das nächste Mal eine veränderte Steuerung. **FIFA**-, **NHL**- und **NBA**-Käufern ist diese Vorgehensweise längst bekannt, nun hat sie auch die **F1**-Serie erreicht. Wie bereits bei **F1 2001** halten sich die Neuerungen gegenüber dem jeweiligen Vorgänger stark in Grenzen.

F1 2002 ist das erste Spiel, das die Daten der aktuellen Saison verwendet. Die Teamfarben stimmen exakt mit den Originalen überein, die auf den Wagen angebrachten Werbebanner sind wie in der Realität von der jeweiligen Strecke abhängig und auch die nachgebildeten Strecken entsprechen den aktuellen Pistenlayouts. Selbst **Grand Prix 4**, das voraussichtlich erst im Juli 2002 erscheinen wird, wird noch die Daten des Jahres 2001 verwenden.

Die meisten Veränderungen gegenüber **F1 2001** sind rein kosmetischer Natur. So stehen vor dem Start Boxenluder an den Rennwagen, ein Mechaniker winkt den Spieler aus und in die Box und die Fahrzeuge wirken noch ein gutes Stück detailreicher als bisher.

Weitaus wichtiger sind jedoch die Änderungen am Fahrmodell. Nach wie vor simuliert der Computer das Fahrverhalten aller elf Wagentypen, der Spieler hingegen fährt (unabhängig vom gewählten Typ) immer das gleiche Fahrzeug. Dieses ist nun weitaus besser kontrollierbar und die Bodenhaftung wirkt längst nicht mehr so schmierig wie bisher. Im Gegenzug bedarf es nun umfangreicher Änderungen am Standard-Setup, um dem Boliden das Untersteuern abzugewöhnen, der sonst selbst in harmlosen Kurven über die Vorderräder schiebt. Wirklich tragisch ist dieses Fahrverhalten jedoch nicht, da **F1 2002** einen Drift mittels Sound- und Force-Feedback-Effekten rechtzeitig ankündigt. Wer nicht mit der Tastatur, sondern mittels Lenk-

NEUE EINSTELLUNG Die Fahrerperspektive wurde etwas angehoben, so dass man nun mehr von der Strecke sieht.

ALTERTÜMLICH Die Texturen sind extrem pixelig, was zwar Rechenzeit spart, aber nicht mehr Stand der Technik ist.

rad seine Runden dreht, kann sogar in einen kartähnlichen, kontrollierten Drift gelangen. Der ist zwar nicht unbedingt realistisch, macht aber jede Menge Spaß.

Überhaupt setzt Electronic Arts auch in der jüngsten Fassung der **F1**-Serie auf fahrerische Kurzweil. Spektakuläre Unfälle passieren in TV-gerechter Häufigkeit, Fahrfehler führen nur in den seltensten Fällen zum Ausfall und die Gegner fahren (meistens) gleichzeitig fair und herausfordernd. Zusätzlich sorgt auch das aktuelle Regelwerk für einen geringeren Schwierigkeitsgrad: Eine zweistufige Anti-Schlupfregelung ist ebenso im Spiel enthalten wie eine Anfahrthilfe.

Dennoch ist **F1 2002** alles andere als ein Funracer. Wer die zahlreichen Fahrhilfen ganz oder teilweise abgeschaltet hat, braucht viel Fingerspitzengefühl, um gute Rundenzeiten auf die Piste zu legen. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt das Fahrmodell aber nicht mehr so aggressiv, sondern verzeiht auch kleinere Fehler. Eine sehr informative Telemetrie hilft dem Spieler dabei, sein Fahrzeug an die Strecke und den persönlichen Fahrstil anzupassen. Hierbei handelt es sich nicht um eine Eigenentwicklung von Electronic Arts, sondern um ein lizenziertes Fanprojekt von Simon Phillips.

Das Fahrmodell wirkt nicht mehr so aggressiv wie im Vorgänger, sondern verzeiht auch kleinere Fehler.

Den dicksten Minuspunkt fährt sich das Spiel mit seiner Grafik ein. Die Farben wirken kraftlos, die Texturen sind zu grob aufgelöst und Lichteffekte fehlen komplett. Offenbar wurden im grafischen Bereich lediglich die Fahrzeugmodelle verbessert. Immerhin wurden die Kamerapositionen den Wünschen der Spielergemeinde angepasst: Endlich sieht der Fahrer sowohl in der Cockpit-Ansicht als auch mit der Verfolgerkamera ausreichend weit, um seinen Wagen sicher um engste Kurven steuern zu können.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL F1 2002

ENTWICKLER Image Space
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 07.06.2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk:22, Internet: 22, 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER Tech. unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

Prozessor in Megahertz: 450 · 1.000 · 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Aktuelle Saisondaten 2002
+ Informative Telemetrie-Daten
– Grafisch nicht mehr up-to-date
– Nur ein Fahrmodell

GRAFIK	72%
SOUND	75%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	86%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **F1 2001** oder **GRAND PRIX 3** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Unterm Strich bleibt eine wirklich gute Telemetrie, vor allem aber ein besseres Fahrgefühl.

Electronic Arts hat etliche Kleinigkeiten verändert und verbessert, der große Sprung blieb jedoch aus. Was bleibt nun unterm Strich? Eine wirklich gute Telemetrie, vor allem aber ein besseres Fahrgefühl. Letztendlich ist es ja genau das, worauf es bei einem Rennspiel ankommt, und hier haben die Entwickler wirklich gute Arbeit geleistet. Umso trauriger, dass die gleichen Entwickler die technische Entwicklung der letzten Jahre und Monate völlig außer Acht gelassen haben. War schon **F1 2001** nicht gerade das schönste Spiel seiner Art, gehört die Grafik von **F1 2002** mittlerweile zum alten Eisen. Bleibt zu hoffen, dass für den Nachfolger eine runderneuerte Grafik ebenso auf dem Programm steht wie weitere fahrbare Fahrzeugtypen: Wenn ich in einem McLaren sitze, soll der sich nicht mehr genauso fahren wie ein Minardi.


"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."
Formula 1
PIT
LIMIT
TS CLOSER.
FUEL
CLUTCH
12 E BERNOLDI 3.733 D COULTHARD 13
R. SCHUMACHER
WILLIAMS
GEOFF CRAMMOND'S
GRAND PRIX 4
Ab 13.06.02 im Handel
www.grandprixgames.com



Michael Schumacher Racing World - Kart 2002



ACTIONSPORT Einige der unbegabteren Fahrer drängen den Spieler gerne mal ins Kiesbett – Rache ist erlaubt.

HALLENMODUS Auf den langsamen Indoor-Bahnen mit ihren engen Kurven werden vor allem die unteren Ligen gefahren.

SPANNUNG GARANTIERT Da die Fahrer gerne einmal von der Ideallinie abweichen, sind oftmalige Überholvorgänge gesichert.

Ein Spiel für 30 Euro? Nur fünf Monate Entwicklungszeit? Mit Massenmarkt-Lizenz? **Eine Garantie für mindere Qualität?**

Keineswegs! Denn obwohl hier gleich drei Indizien dagegen sprechen, ist **Michael Schumacher Racing World – Kart 2002** ein eingängiges, sehr kurzweiliges Rennspiel mit Simulationscharakter. Das Programm bildet die drei Ligen Fun, Interconti A und Formel Super A nach. Während die Fun-Klasse langsam und ohne bemerkenswertes Fahrmodell daherkommt und die ICA einem klassischen Fun-Racer ähnelt, nötigt die FSA dem Fahrer nicht nur gute Reaktionen, sondern auch ein Gespür für das Fahrzeugverhalten ab. Ein gefühlloser Tritt auf Brems- oder Gaspedal bringt die Zweitakter sofort ins Schleudern – das Spiel vermittelt die Fahrphysik aber derart intensiv, dass man schon mit wenig Übung solche Situationen in den Griff bekommt. Mit kleinen Tricks haben die Entwickler für steten Spielspaß gesorgt: So verfügen die Gegner über eine individuelle Intelligenz, die einige Piloten nahezu fehlerfrei über die 16 Pisten rasen lässt, während andere die Ideallinie verpassen und zielsicher das Kiesbett anstreben. Zudem wurde auf alles verzichtet, was den Spielfluss hemmen könnte: Fahrzeug-Setup, Boxenstopps und Unfallschäden. Die Augen werden allerdings nicht verwöhnt: Die Grafik ist auffallend schnell und bunt, der Detailreichtum der Strecken lässt aber zu wünschen übrig. So stehen abseits der Pisten grob texturierte Gebäudekulissen, die Vegetation ist dünn und auch sonst sieht **Kart 2002** etwas altbacken aus. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
MICHAEL SCHUMACHER KART 2002

ENTWICKLER Paraworld
ANBIETER Jowood
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Ansteigend: 3 Ligen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 1, Internet: -, 1 Sp./Packung

78

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Hohe Geschwindigkeit
+ Spaßiges Fahrmodell
+ Fairer Preis
+ Schnelle Grafik
− Schwache Grafikqualität

GRAFIK	69%
SOUND	70%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	–%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **OPEN KART** oder **VIRTUAL KARTS** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

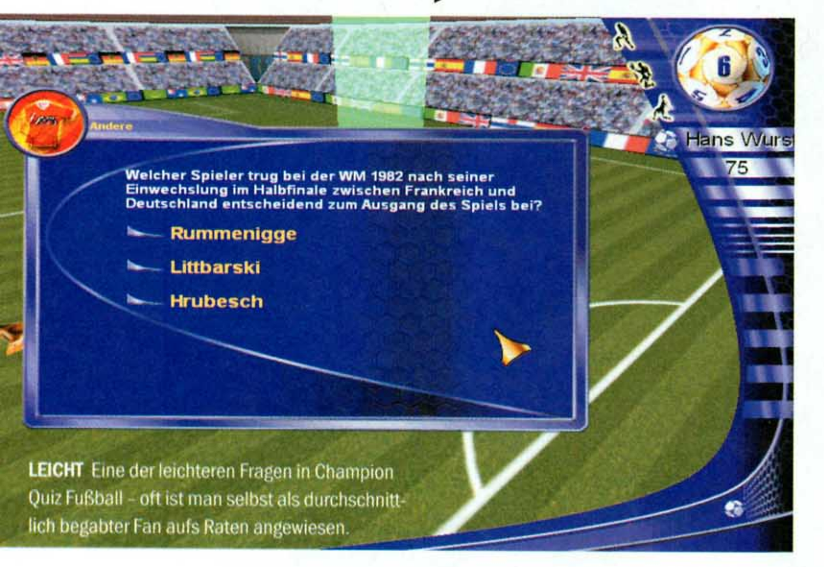


Jowoods jüngstes Rennspiel ist wie geschaffen für den gelegentlichen Adrenalinschub.

Wer gerne in aufregenden Supersportwagen fährt, ein realitätsgetreues Fahrzeug-Setup braucht oder sich einen komplexen Karriere- und Storymodus wünscht, ist hier fehl am Platz. Für alle anderen bietet **Michael Schumacher Racing World - Kart 2002** aber fast alles, was ein gutes Rennspiel braucht: einen langen Namen, gut liegende Fahrzeuge und jede Menge Tempo. Die Abstriche bei der Grafik bleiben in einem verzeihbaren Rahmen und den nicht ganz überzeugenden Sound kann man ebenfalls verkraften. Jowoods jüngstes Rennspiel ist damit sicherlich kein Programm, das man monatelang spielen wird, für den gelegentlichen Adrenalinschub ist es aber wie geschaffen – und gäbe es einen Award für das Preis-Leistungs-Verhältnis, ginge der in diesem Monat sicherlich an **Michael Schumacher Kart**.


STAR WARS
EPISODE II
NOKIA 3410
Find your Force
Sie sind treu. Freunde. Humorvoll. Fleißig. Du auch?
Erlebe R2-D2 und C-3PO in Star Wars Episode II. Im Kino. Den passenden Look für dein Handy gibt's unter www.nokia.de/findyourforce.
Dort kannst du auch das Nokia 3410 Mobiltelefon kennen lernen.
Der Spielpartner mit Bild-Betrachter, Bild-Editor, tollen Xpress-on™ Art-Covern und vielem mehr.
NOKIA
STAR WARS
Club NOKIA
Du schaust dir Kinofilme nicht einfach nur an. Du erlebst sie mit. Werde Mitglied im Club Nokia und erlebe Star Wars-Bildschirmgrafiken und -Klingeltöne. Einfach preisgünstig herunterladen unter www.club.nokia.de
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.de/findyourforce

Champion Quiz Fußball



LEICHT Eine der leichteren Fragen in Champion Quiz Fußball – oft ist man selbst als durchschnittlich begabter Fan aufs Raten angewiesen.

Anspruchsvolles, spielerisch aufbereitetes Faktenquiz für **langjährige Fußball-Experten.**

Sie wissen, wer im Halbfinale des Europapokals zwischen Marseille und Benfica ein Tor mit den Händen geschossen hat? Auf welchem Tabellenplatz Benfica die Saison 2000/2001 beendet hat? In welchem Verein Steve Marlet und Steed Malbranque Erfahrung sammelten, ehe sie zu Fulham kamen? Dann ist **Champion Quiz Fußball** das richtige Spiel für Sie. Sie beantworten Fragen aus Wissensgebieten wie Welt/Europa-Meisterschaften oder nationale Wettbewerbe und arbeiten sich mit richtigen Antworten schrittweise über das Feld. Wer seine ballförmige, nervig hüpfende Spielfigur als Erstes ins Tor gebracht hat, gewinnt. Mitunter überqueren Sie Felder mit speziellen Ereignissen (Ecke, Abseits etc.), die Ihren Weg beschleunigen oder bremsen. Quizzen Sie alleine, geht es nur um den Highscore. Drei Joker helfen Ihnen bei Bedarf aus der Bredouille oder verdoppeln die gewürfelte Augenzahl, um einen Kontrahenten noch abzufangen. Für Fußballfans ein geeignetes Mittel, den größten Kenner zu ermitteln – der Rest sitzt angesichts der schwierigen Fragen ratlos vor dem Monitor. GEORG VALTIN


TESTURTEIL
CHAMPION QUIZ FUSSBALL

ENTWICKLER: Cryo
ANBIETER: Modern Games
PREIS: Ca. € 16,-
TERMIN: Erhältlich
USK: Ohne
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD: Mittel
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 6, Netzwerk: -, Internet: -, 6 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 300 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Sehr viele Fragen
+ Mehrspielermodus an 1 PC
− Technisch schwache Aufbereitung und nervige Musik
− Für Nicht-Fußballfans zu schwer

33

GRAFIK	21%
SOUND	17%
STEUERUNG	54%
ATMOSPHÄRE	14%
SPIELDESIGN	34%
MEHRSPIELER	38%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WER WIRD MILLIONÄR?** oder **FIFA WM 2002** mochten.

Next Generation Tennis: **US Open**


FRUSTIG Im Doppel mit computergesteuerten Spielern merkt man die schwache KI besonders deutlich.

AUSGESPIELT Aufschlag, Return, Volley, Punkt – eine Endlosschleife ohne Anspruch.

Umfangreiche, aber anspruchslose **Tennis-Simulation mit spürbaren Macken.**

Wenn man ganz offensichtlich probiert, Genreprimus **Virtua Tennis** zu kopieren, sollte man es besser machen als **Next Generation Tennis**. Das Spiel von Wanadoo bietet zwar fast identische Spielvarianten, Funktionen und Einstellungsmöglichkeiten. Beispielsweise sind Karrieremodus inklusive spezieller Trainingseinheiten, Arcade und Freundschaftsspiele im Einzel sowie Doppel möglich. Höhepunkte sind dabei die vier lizenzierten Grand-Slam-Turniere auf Originalplätzen. In den entscheidenden Punkten zieht der Titel von Wanadoo jedoch eindeutig den Kürzeren: Gameplay, das Verhalten der Computergegner und die Steuerung fallen deutlich schwächer aus. Wenn sich die Kontrahenten mit immer wieder den gleichen Spielzügen austricksen lassen, ohne sich auf die Aktionen einzustellen, fehlt jegliche Herausforderung. Selbst im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade hat man mit den zehn digitalisierten Profis, unter anderen Nicolas Kiefer und Gustavo Kürten, wenig Probleme. Besonders bitter ist das im Doppel, wenn die Matches mit PC-Partnern deutlich mehr Frust bereiten als Spaß machen. GEORG VALTIN


TESTURTEIL
NEXT GENERATION TENNIS

ENTWICKLER: Carapace
ANBIETER: Wanadoo
PREIS: Ca. € 30,-
TERMIN: 07.06.2002
USK: Ohne
SPRACHE: Deutsch
ZIELGRUPPE: Anfänger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD: Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER: Einzel-PC: 4, Netzwerk: 4, Internet: -, 4 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Umfangreiche Spielmodi
+ Originalprofis und -turniere
− Schwaches, unrealistisches Verhalten der Computergegner
− Abgehackte Animationen

68

GRAFIK	71%
SOUND	62%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	74%
MEHRSPIELER	63%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **TENNIS MASTERS SERIES** mochten.

Space Haste 2



UNSPANNEND Wer am Start die Führung übernimmt, geht fast immer als Sieger hervor.

Angenehmer Geschwindigkeitsrausch in pfeilschnellen Hover-Rennen.

Als Pilot futuristischer Hovercrafts bestreiten Sie in **Space Haste 2** rasante Rundenrennen gegen computergesteuerte Piloten oder menschliche Widersacher. Ganz im Stile eines klassischen Arcade-Racers ist nicht allein das fahrerische Können für den Erfolg entscheidend: Der gezielte Einsatz von Power-ups, die Sie entweder erst einsammeln müssen oder durch Drübergleiten aktivieren, ist fast ebenso wichtig. Auf diese Weise erhalten Sie kurze Geschwindigkeitsschübe, stoppen Gegner oder aktivieren Energiereserven für ein schnelles Überholmanöver. Für einen Sieg wird die jeweils nächste der acht Strecken freigeschaltet. Etwas wenig, denn von den gut und abwechslungsreich gestalteten Strecken hätten wir uns mehr gewünscht. Gleiches gilt für den Fuhrpark, der mit acht Modellen ebenfalls mager ausfällt. Dennoch bietet **Space Haste 2** einige Stunden lang viel Spaß und verlangt aufgrund der hohen Geschwindigkeiten schnelle Reaktionen und ein gutes Auge. Erwähnenswert sind vor allem die sehr ordentliche 3D-Grafik sowie die passende, treibende Techno-Musik.

GEORG VALTIN



TESTURTEIL
SPACE HASTE 2

ENTWICKLER Dreams Int.	**ANBIETER** Asylum Games
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

64

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 400 – 1.000 – 2.000

Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Überzeugendes Streckendesign
- + Treibender Techno-Soundtrack
- − Nur acht verschiedene Strecken und Wagen und damit sehr kurz
- − Rennen oft nach Start enschieden

GRAFIK	71%
SOUND	68%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MEGA RACE 3** oder **BALLISTICS** mochten.



Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.


So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle


Battle Realms
Nicht nur das Asia-Szenario, auch viele frische Ideen heben **Battle Realms** von der Echtzeit-Masse ab. Wenig Basisbau und viele Taktiken machen das Strategiespiel zur ersten Wahl.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- | **88**

Empire Earth
10.000 Jahre Menschheitsgeschichte und vier große Kriege in einem Echtzeit-Strategiespiel. Hunderte von Einheiten und Optionen, aber auch für Einsteiger schnell überschaubar.

Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **87**


Age of Empires 2: Age of Kings
Es gibt mittlerweile Echtzeit-Strategiespiele mit spannenderen Missionen, mit besserer Grafik und mehr Truppen. Das Mittelalter-Gefühl ist aber immer noch ungeschlagen.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**


Starcraft
Auch wenn demnächst **Warcraft 3** erscheint: Der Mehrspielermodus des Science-Fiction-Bruders ist noch immer einen Blick wert. Schauen Sie unbedingt im Battlenet vorbei!
Ausgabe: 06/98 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 10,- | **84**


Mech Commander 2
Sie führen einen Trupp der riesigen Battlemech-Kampfroboter ins Feld. Hier kommt es weder auf Basisbau oder Ressourcensammeln an. Was zählt, ist allein taktisches Geschick.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE
vorgestellt von Petra Maueröder

Black & White
Noch immer zu Tarifen um die 50 Euro: Aus einem Affen-, Tiger- oder Kuh-Baby wird dank Ihrer Erziehungsmethoden eine Riesenkreatur, mit der Sie die rivalisierenden Stämme das Fürchten lehren.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 50,- | **92**

Die Sims
Spannender als **Marienhof** und **GZSZ**: Der Von-Null-auf-Eins-Erfolg der vierten Zusatz-CD **Urlaub total** zeigt, welch große Faszination dieses „Spiel des Lebens" noch immer auf seine Fans ausübt.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**

Wiggles
Das putzige Aussehen täuscht: Schnippische Bemerkungen sind noch das Harmloseste, was Sie von den überarbeiteten, hungrigen und von Kämpfen geschwächten Wichteln zu hören bekommen.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **89**

Startopia
Die neun Missionen vergehen wie im Flug: Als Herrscher einer ringförmigen Raumstation sollen Sie Außerirdische in Ihre Hotelbetten und Bars locken. Witzige Ideen, ansehnliche 3D-Grafik!
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**


Die Siedler 4
Trotz der Konkurrenz durch **Cultures 2** hält sich **Siedler 4** in den Top 5. Spieltiefe und Grafik sichern den Vorsprung. Vorsicht, Aufbau-Fans: Hier wird mehr gekämpft als in allen Vorgängern zusammen.
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE
vorgestellt von Rüdiger Steidle


Civilization 3
Warum **Civilization** nicht nur vielen Alt-Strategen als bestes Runden-Strategiespiel aller Zeiten gilt, zeigt die dritte Inkarnation der Kulturen-Simulation seit kurzem auch in deutscher Sprache.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **85**


Etherlords
Bei **Etherlords** produzieren Sie keine Truppen, sondern beschwören als mächtiger Magier in einem Kartenspiel, das an **Magic: The Gathering** erinnert. Belohnung: tolle 3D-Kämpfe.
Ausgabe: 01/02 | Fishtank Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**


Civ: Call to Power 2
Der ältere Stiefbruder von **Civilization 3** überzeugt mit durchdachter Benutzerführung, spannenden Szenarien (Redaktionstipp: Alexander der Große) und enormer taktischer Tiefe.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **81**


Heroes of Might & Magic 4
Es gibt wohl kein anderes Strategiespiel, bei dem das „Nur noch eine Runde"-Phänomen so sehr durchschlägt wie bei **Heroes of Might & Magic 4**. **Civ**-Tiefe im Fantasy-Reich.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **81**


Combat Mission
Für absolute Strategie-Profis sind die taktischen Rundenschlachten im Zweiten Weltkrieg das Nonplusultra. Otto-Normalspieler vermisst echte Kampagnen und schöne Grafik.
Ausgabe: 01/02 | CDV | Preis: ca. € 20,- | **72**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von Petra Maueröder


NEUZUGANG
Port Royale
Die neue Referenz! Der Quasi-Nachfolger zu **Patrizier 2** erweitert Ascarons Handelswelt um Abenteuer und Missionen im **Pirates!**-Stil und ist nicht nur deswegen für Einsteiger die beste Wahl.
Ausgabe: 07/02 | Big Ben Interactive | Preis: ca. € 45,- | **88**


Die Gilde
Wem Gott ein Amt gibt, dem gibt er auch Verstand – sagt der Volksmund. Und was würden Sie gern werden? Baumeister, Gardist, Stadtrat? Den neuesten Patch zur 3D-WiSim gibt's auf der Heft-CD!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**


Fußballmanager 2002
„Deutscher Meister wird nur der BVB ..." – Nein? Beweisen Sie, dass Sie auch mit Köln, Unterhaching oder Rostock Schalen und Pokale holen können. Voraussetzung: Geschick als Manager und Trainer.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**


Patrizier 2
Wenn's ein bisschen komplexer sein darf als **Anno 1602**: Hier starten Sie als einfacher Händler und mehren Ihr Vermögen durch intelligentes Ein- und Verkaufen. Auch als Gold Edition mit Add-on.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,- | **85**


Tropico
Kaum zu glauben, wie viele Probleme auf eine kleine Karibik-Insel passen: Umweltzerstörung, Arbeitslosigkeit, zu hohe Steuern, Streiks. Für welchen Weg entscheiden Sie sich: Zuckerbrot oder Peitsche?
Ausgabe: 06/01 | Take 2 | Preis: ca. € 25,- | **84**



STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE



vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Ein gigantisches Puzzlespiel: Welchen Kommandosoldaten schicken Sie vor? Welche Route nimmt er? Wo schlägt er zu? Und wann? Wenn Sie Geduld aufbringen, gibt es kaum Spannenderes. **90**
Ausgabe: 10/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 40,-



Desperados
Die Programmierer von Spellbound arbeiten bereits am Nachfolger **Robin Hood**. Dank des tollen Western-Ambientes ist aber auch dieser **Commandos**-Kollege immer noch aktuell. **87**
Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 30,-



Commandos
Wenn Sie ins Taktik-Genre schnuppern möchten, aber nicht gleich 45 Euro für **Commandos 2** ausgeben wollen – wie wär's dann mit dem Original? Macht auch heute noch Spaß. **81**
Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,-



Fallout Tactics
Von der gleichnamigen Rollenspielserie blieb nur noch die Atmosphäre erhalten – und das ausgeklügelte Kampfsystem, das Sie in Echtzeit wie rundenbasiert spielen können. **79**
Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,-



Star Trek: Away Team
Auch die Sternflottenoffiziere können wie **Commandos**-Soldaten zuschlagen. Vor allem aber schleichen und spähen sie, um Entdeckungen durch die Romulaner zu vermeiden. **79**
Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,-



ACTION
EGO-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Surr-Surr: Unlängst hat die Lichtschwert-Mania mit dem Kinostart der **Episode 2** einen neuen Höhepunkt erreicht. Spielerischer Höhepunkt nicht nur für **Star Wars**-Fans ist Activisions Jedi-Action. **90**
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,-



No One Lives Forever
Jede Menge Auszeichnungen hat die Swingin'-Sixties-Agentin eingeheimst. Wer noch nicht das Vergnügen mit der charmanten Bond-Konkurrentin hatte, sollte sich die Game-of-the-Year-Edition greifen. **88**
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,-



Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Der Soldat James Ryan, **Die Brücke von Arnheim**, **Die Kanonen von Navarone**: Die cineastischen Vorbilder des Ego-Shooters lesen sich wie das Who's who eines ganzen Film-Genres. **86**
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,-

NEUZUGANG
Soldier of Fortune 2 (dt.)
Die deutsche Version des Hardcore-Söldner-Spiels versetzt Sie in eine Parallelwelt voller Androiden. Mit Blechkameraden kämpfen Sie gegen Blech-Drogen-Bosse und Biowaffen-Blech-Terroristen. **84**
Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,-



Aliens vs. Predator 2
Drei Spiele in einem: Egal ob Sie in der Rolle eines Marine-Soldaten, Alien oder Predator spielen, der hollywoodreife Film-Shooter-Mix erzeugt eine fantastische Gänsehaut-Atmosphäre. **85**
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,-



ACTION
TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Christian Müller

Operation Flashpoint
Virtueller Kriegsschauplatz: Mit Rambo-Manieren kommen Sie hier nicht weit. Übersicht, Taktik und Behutsamkeit sind der Schlüssel zum Erfolg. Das Add-on **Resistance** ist in Vorbereitung. **89**
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,-

Project I.G.I.
„I'm going in": Das dürfen Sie wörtlich nehmen. Völlig auf sich allein gestellt, schleichen, taktieren und sabotieren Sie sich durch brenzlige Kampfsituationen. Haudrauf-Mentalität Fehlanzeige. **88**
Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,-





Counter-Strike 1.4
Die Version 1.4 spaltet die Fangemeinde, der Begriff „Killerspiel" eine ganze Nation. Dass offene Diskussion und Vernunft über blinden Aktionismus siegen kann, beweist das überraschende Urteil der BPjS. **84**
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,-



Ghost Recon
Überzeugende Grafik, trottelige KI. Wir empfehlen die Collectors Edition inkl. Add-on. Die neue Clancy-Filmumsetzung **The Sum of all Fears** nutzt dieselbe Technik. Die Demo finden Sie auf DVD. **83**
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,-

Tribes 2
Kommerziell gefloppte Multiplayer-Spiel. Derzeit versucht Entwickler Sierra einen neuen Anlauf und setzt diesmal auch auf eine Einzelspieler-Kampagne. **Tribes: Fast Attack** soll Ende 2002 erscheinen. **82**
Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,-

ACTION
ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß



Deus Ex
J.C. Denton schleicht, schießt, hackt und rätselt sich durch eine Verschwörung: Innovativer Mix von Entwickler-Guru Warren Spector, für den günstigen Preis von nur 20 Euro ein Muss für alle Spieler. **89**
Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,-

NEUZUGANG



Grand Theft Auto 3
GTA 3 ist da – und steht auf unserer Einkaufsführerliste ganz oben. Zu Recht! Der Mix aus Action-Rennspiel und Gangster-Simulation ist nicht nur einzigartig, sondern auch einzigartig gut. **89**
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,-



System Shock 2
Teil 1 revolutionierte, Teil 2 nicht. Genial war der Nachfolger zum einflussreichen Mix aus Rollenspiel und Action trotzdem. Inzwischen kostet das leicht angestaubte Produkt nur noch 15 Euro. **86**
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,-



Evil Twin
Zugegeben, ein klassisches Jump & Run ist **Evil Twin** nicht. Wir würden sagen: ein skurriles High-Tech-Abenteuer in einer bunten Albtraumwelt. Gibt's entgegen **Alice** noch nicht als Classic-Version. **85**
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,-



American McGee's Alice
American McGee, der Designer hinter **Alice**, ist mit **Oz** (geplant für Ende 2003) beschäftigt. Ob das genauso abgedreht und grafisch atemberaubend wird wie dieses günstige Action-Adventure? **84**
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,-



ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Deutsche Spiele kommen in US-Spielemagazinen schlecht weg? Mag bei **Gothic** stimmen: Doch **Aquanox** sackte auch Übersee-Höchstnoten ein. Also: Budget-Version kaufen! **85**
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,-



Mechwarrior 4: Vengeance
Bis jetzt ist kein weiteres **Mechwarrior**-Spiel geplant. Vertreiben Sie sich die Zeit deshalb am besten mit dem vierten Teil der Serie. Der hat es in sich – und das nicht wegen mangelnder Konkurrenz. **85**
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,-



Starlancer
Freelancer kommt im September. Bis dahin ist noch Zeit, das Weltraum-Actionspiel **Starlancer** zu spielen. Gibt's zusammen mit **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid** im **Microsoft Action Pack**. **84**
Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,-



Crimson Skies
Erinnern Sie sich an die Action-Flugsimulation **Strike Commander**? Das waren noch Zeiten! **Crimson Skies** schlägt in dieselbe Kerbe: viel Action, viel Story, viel Motivation. Gibt's im **MS Action Pack**. **83**
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,-



X: Beyond the Frontier
Vergessen Sie **Elite**, **X** ist besser: Für nur zehn Euro dürfen Sie Weltraumschlachten schlagen, eine spannende Story erleben und Handel betreiben. Der Nachfolger wird derzeit entwickelt. **80**
Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,-



ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN



vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Das dünn besetzte Feld der Jet-Simulationen hat zurzeit nur einen nennenswerten Vertreter: **Eurofighter**, mit glaubwürdiger Physik und Waffentechnik sowie einer echten Hintergrundstory. **88**
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,-



Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen eine Simulation. Dennoch vermittelt **Comanche 4** das Gefühl, einen hochgerüsteten Helikopter zu fliegen – und das sogar auf eine spannende und actiongeladene Weise. **83**
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,-



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde noch eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In der Bomber-Simulation **B-17** übernehmen Sie die Aufgaben aller Piloten, Schützen und Spezialisten. **82**
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,-



Panzer Elite Special Edition
Mit neuen Missionen und etlichen Editoren ergibt sich eine ausgereifte Special Edition. Die angegraute Panzersimulation ist noch immer spannend und anspruchsvoll, schön ist sie nicht mehr. **80**
Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,-



IL-2 Sturmovik
Techniker am Werk: Da auf Spannung, Interaktion und Story verzichtet wurde, hatten die Entwickler viel Zeit, eine perfekte Simulation zu erschaffen: Noch nie flogen sich Flugzeuge überzeugender. **77**
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,-



ACTION
GESCHICKLICHKEIT



vorgestellt von Daniel Kreiss

Rayman 2: The Great Escape
Gestern war **Super-Mario**, heute ist **Rayman**. Das herausfordernde 3D-Jump&-Run aus dem Hause Ubi Soft ist unerreicht in seiner Geschwindigkeit und in seinem Einfallsreichtum. **83**
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,-



Adventure Pinball
Die Technik eines Ego-Shooters macht dieses Flipperspiel zum besonderen Erlebnis: Fetzige Grafik- und Sound-Effekte begleiten den (nicht ganz realistisch rollenden) Ball durchweg. **79**
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,-

Ballerburg
Es den Kollegen in der Mittagspause zeigen – wer diesen Wunsch verspürt, liegt mit den rundenbasierten Katapult-Duellen in **Ballerburg** richtig. Gefragt: Augenmaß und gute Taktik. **78**
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,-



Sheep, Dog 'n' Wolf
Ein Denk- und Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene, das besonders Spaß macht, weil sich darin die Warner-Bros.-Comic-Figuren verprügeln wie in den besten Filmchen. **78**
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,-

Star Monkey
In Spielhallen ging man früher, wenn man querfeldein ballern wollte: kleines Raumschiff gegen große Monster. Mit **Star Monkey** ist nach langer Zeit wieder so ein Game für zu Hause da. **75**
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,-

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Daniel Kreiss



Die Flucht von Monkey Island
Der Humor und die knackigen Rätsel haben die Serie bekannt gemacht – Teil 4 brachte zum ersten Mal 3D-Grafik ins Spiel. Die ergraut zwar langsam, der Spaß bleibt aber riesig. **84**
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,-



Grim Fandango
Der Underground-Tipp unter den Adventure-Meisterwerken: Ein Toter sucht seine große Liebe in der Unterwelt. Zynische Dialoge, stilvolle 3D-Grafiken – ein Film Noir für den PC. **81**
Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,-



Das Geheimnis der Druiden
Die meisten guten Adventures verlassen sich auf witzige Charaktere und Gags in den Dialogen. Dieses ist altmodischer: mit einer empfehlenswerten, sehr mystischen Story. **78**
Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,-



Monkey Island 3
Uralt ist es inzwischen – dennoch sticht es einen Großteil der Konkurrenz aus den letzten Jahren locker aus. Wer 2D-Comic-Zeichnungen mag, findet kein besseres Adventure. **78**
Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,-



Gabriel Knight 3
Das zweite mystische Abenteuer unter den Top 5. Der langsame Story-Aufbau und das Handling in 3D machen den Einstieg schwer – aber es lohnt definitiv, sicht durchzubeißen. **72**
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,-

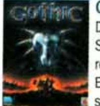
ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Jochen Gebauer

NEUZUGANG



The Elder Scrolls 3: Morrowind
Rollenspiel-Overkill: Gigantische Spielwelt, unzählige Quests, totale Handlungsfreiheit, wunderschöne Grafik, epischer Soundtrack. Ein Paradies für erfahrene Rollenspieler und neue Referenz.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **91**

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Zwei Jahre sind genug – **Baldur's Gate 2** verliert die Spitzenposition und muss sich mit Platz 2 begnügen. Wer eine tolle Story und viele Quests sucht, darf immer noch bedenkenlos zugreifen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- | **89**



Gothic
Die Alternative zu **Morrowind**: ähnlicher Spielablauf, viel kleinere Spielwelt, straffere Handlung. Spätestens seit dem Zehn-Euro-Kampfpreis gehört **Gothic** in jede gut sortierte Spielesammlung.
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | Preis: ca. € 10,- | **85**



Wizardry 8
Das letzte klassische Rollenspiel ist ein Fest für Profispieler. Achtköpfige Party, rundenbasierte Kämpfe und eine Old-School-Storyline machen **Wizardry 8** zum Retro-Rollenspiel der Extraklasse.
Ausgabe: 02/02 | Sir-Tech | Preis: ca. € 60,- | **85**



Planescape Torment
Untoter sucht Sinn des Lebens und entdeckt irre Orte und Kreaturen. Das perfekte Rollenspiel für Douglas-Adams-Leser: schwarzer Humor und skurrile Situationen am laufenden Band.
Ausgabe: 02/00 | Virgin | Preis: ca. € 10,- | **84**



ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Die Genre-Referenz liegt auch in der Käufergunst vorne: Erste Zahlen belegen, dass sich die **Dungeon**-Hatz wie geschnitten Brot verkauft. Premium-Demo und Siege-Editor finden Sie auf unserer CD.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- | **88**



Diablo 2
Zwei Jahre lang der Klassenprimus gewesen und nun von **Dungeon Siege** auf die Plätze verwiesen. Macht aber nix, denn Sammelwut und Charakter-Entfaltung sind immer noch konkurrenzlos.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- | **86**



Vampire: Die Maskerade
Wer eine gehaltvolle Story haben möchte, greift zu **Vampire**. Der stimmungsvollen Atmosphäre kommt auch **Dungeon Siege** nicht bei – Abstriche in Sachen Präsentation müssen Sie in Kauf nehmen.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **81**



Darkstone
Das kunterbunte Action-Rollenspiel macht Laune – wegen des hohen Alters zwar nicht ganz so viel wie **Dungeon Siege** oder **Diablo 2**, aber immerhin. Die deutsche Fassung ist leider eine Katastrophe.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **78**



Nox
Nox bietet drei Charakterklassen, interessante Story und kurzweilige Rollenspiel-Action. Dass es nicht an das Vorbild **Diablo** heranreicht, liegt daran, dass keine echte Sammelwut aufkommen will.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Jochen Gebauer



Dark Age of Camelot
Insgesamt 250.000 Spieler hat der Überraschungs-Hit bislang begeistert. Auch die PC-Games-Redaktion kann sich dem nicht entziehen. Halten Sie doch mal Ausschau nach dem Zwerg „Fell-Fresse".
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- | **84**



Anarchy Online
Deutsche Spieler atmen auf: Endlich gibt es einen eigenen Server für Helden aus Bayern, Sachsen und Hessen. Der befindet sich zwar noch in der Beta-Phase, soll aber bald „live" gehen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- | **81**



Everquest
Bekommt demnächst durch **The Planes of Power** die nunmehr vierte Erweiterung spendiert. 20 neue Zonen sollen hochstufigen Charakteren noch mehr Austobmöglichkeiten bieten.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **80**



Asheron's Call
Einsteiger haben es in keinem Spiel leichter – wenn sie die angestaubte Optik und Bedienung ertragen können. Wer es moderner mag, wartet auf die Fortsetzung. Im nächsten Jahr soll es so weit sein.
Ausgabe: – | Microsoft | Preis: ca. € 50,- | **73**



Ultima Online
Schade, dass **UO 2** kurz vor der Fertigstellung eingestampft wurde. Lange kann sich der Oldie nicht mehr gegen die moderne Konkurrenz behaupten, auch wenn die spielerische Freiheit unerreicht ist.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- | **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Georg Valtin

Virtua Tennis
Bälle in Tonnen schießen, Aufschlagtraining mit Bowling-Pins, fordernde Matches im Einzel und Doppel. Wer schnelles, actionreiches Tennis mag, kommt an der Referenz einfach nicht vorbei.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- | **86**

Links Championship Edition
Ballphysik, Grafik und Funktionsumfang sowie zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten machen Microsofts Golfspiel trotz etwas steriler Atmosphäre zur Nummer 1 bei den Golf-Simulationen.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Gelungene Billard-Umsetzung, die neben dem anspruchsvollen Snooker auch das beliebte Pool in mehreren Varianten anbietet. Als Abwechslung gibt's sogar Minispiele wie Darts.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- | **84**

Tennis Master Series
Tennis-Simulation mit extrem hohem Realismusgrad und entsprechend anspruchsvoll. Die Computergegner agieren clever und ausgebufft, Siege wollen hart erarbeitet werden und machen stolz.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- | **82**



Microsoft Flight Simulator 2002
Von der Cessna bis hin zum Jumbojet dürfen Sie in so ziemlich alle simulierten Flugzeuge steigen. Szenarien bewältigen oder einfach drauflosfliegen – im **MS Flight Simulator 2002** haben Sie die Wahl.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- | **76**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Georg Valtin



FIFA 2002
Auch wenn böse Zungen behaupten, die Spielerköpfe seien die größten Glanzpunkte von **FIFA 2002**: Der bisher beste Teil der Serie besticht durch besseres Gameplay und Simulationselemente.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**



FIFA 2001
Wesentlich arcadelastiger als der Nachfolger war das Toreschießen in **FIFA 2001** noch recht leicht. In sämtlichen Punkten schwächer als **FIFA 2002** und als Vollpreisprodukt nicht zu empfehlen.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer als bei **FIFA 2002** aus.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **85**



FIFA 2000
Zwei Gründe können ausschlaggebend für **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen zugreifen.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



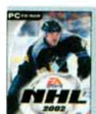
UEFA Challenge 2001/2002
Wie spannend die Champions League sein kann, sah man auch diese Saison wieder: Hier dürfen Sie selbst bestimmen, welcher europäische Spitzenclub die begehrte Trophäe mit nach Hause nimmt.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 35,- | **73**



SPORT
AMERICAN SPORTS



vorgestellt von Georg Valtin



NHL 2002
Obwohl nicht alle Mängel aus dem Vorgänger beseitigt wurden, ist **NHL 2002** insgesamt die beste erhältliche Eishockey-Simulation. Vor allem im Mehrspielermodus werden Profis so richtig gefordert.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **90**



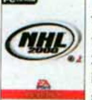
NBA Live 2001
Die Play-offs laufen, die Finalserie rückt in greifbare Nähe. Schade, dass „German Wunderkind" Dirk Nowitzki nicht mehr dabei ist. Wenn nicht: Dank **NBA Live 2001** geht's zumindest virtuell.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **89**



Madden NFL 2002
Starke Männer prügeln sich um ein Lederei und Millionen von Leuten finden es genial. Das Ganze nennt sich American Football und wird in **Madden NFL 2002** beinahe perfekt am PC simuliert.
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **87**



NHL 2001
Kaum eine Alternative zur Version von 2002: Technisch schwächer und spielerisch fast identisch, immerhin gibt's auf Fanseiten Updates mit den aktuellen Aufstellungen der Profis aus der NHL.
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**



NHL 2000
Technisch und in Sachen Saisondaten nur für Nostalgiker interessant, bietet **NHL 2000** trotzdem ordentlich simuliertes Eishockey. Kaufanreiz Nummer 1 ist aber der geringe Preis von 15 Euro.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**



SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Harald Wagner



Colin McRae Rally 2.0
Rallye-Feeling hautnah verspricht **Colin McRae 2**. Nach wie vor ist das Fahrgefühl der Rennsimulation unerreicht, auch grafisch gehört es noch längst nicht zum alten Eisen.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- | **87**



Grand Prix 3
Großer Name, kleiner Preis und unerfüllte Versprechungen. Aber auch mit lahmem Sound und eintönigem Fahrgefühl ist **GP 3** noch immer die akkurateste Formel-1-Simulation.
Ausgabe: 09/00 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **86**



Moto Racer 3
Trial, Straßenrennen, Motocross – fast jede Zweiradsportart wird in **Moto Racer 3** simuliert. Leider ist die technische Qualität der Disziplinen ebenso abwechslungsreich wie die Steuerung.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **82**

Rally Championship 2002
Die ewige Nummer 2: Trotz höherer Abwechslung, mehr Spielmodi und einem gefälligen Fahrgefühl ist **Rally Championship** den entscheidenden Tick schwächer als **Colin McRae 2**.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **82**



Rally Trophy
Außer Konkurrenz: In **Rally Trophy** werden die Rallye-Wagen der 60er- und 70er-Jahre simuliert. Dank des unglaublichen Fahrverhaltens eher ein Geschicklichkeitsspiel als ein Rennspiel.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **82**



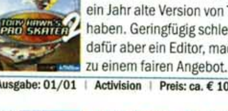
SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 3
Diese Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung und spektakulären Grafiken den PC zur Indoor-Bahn – nur im Sommer nicht notwendig, ansonsten Garant für kurzweilige Stunden.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- | **91**



Need for Speed: Porsche
Nur das Vibrieren in den Fingern fehlt, ansonsten gelingt **Need for Speed: Porsche** eine perfekte Nachahmung des Porsche-Fahrgefühls. Die gesamte Produktpalette des Herstellers wird simuliert.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- | **85**



Tony Hawk's Pro Skater 2
Für eine Hand voll Euro weniger ist die ein Jahr alte Version von **Tony Hawk** zu haben. Geringfügig schlechtere Grafiken, dafür aber ein Editor, machen das Paket zu einem fairen Angebot.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **85**

Mat Hoffman's Pro BMX
Zahlreiche Spielmodi stellen unter Beweis, dass auch auf zwei Rädern atemberaubende Tricks und Combos möglich sind. Die zurzeit einzig nennenswerte BMX-Funsport-Simulation.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- | **76**



Need for Speed: Brennender Asphalt
Ein Funracer der alten Schule: Durch Erfolge in illegalen Straßenrennen erkaufen und tunen Sie sich Männerträume wie einen BMW Z3, eine Corvette oder einen Ferrari F50.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **74**



ZUSATZ-CD UND ADD-ONS VON A-Z



Age of Empires 2: Conquerors

Fünf anspruchsvolle Kampagnen bieten Nachschub für das angegraute, aber immer noch vorbildliche **Age of Empires 2**. Elf neue Einheiten und rund 20 Technologien hauchen den Kampagnen Leben ein.

Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- **85**



BG 2: Thron des Bhaal

Das Add-on bildet den Abschluss für eines der umfang- und wohl auch erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten. In den zusätzlichen Welten warten neue Abenteuer und Geschichten auf die neuen Heldenklassen.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

Cossacks: The Art of War

Mehr ist einfach mehr: **The Art of War** erweitert das zu Unrecht kaum bekannte Strategiespiel mit zwei Nationen, fünf Kampagnen und 30 Missionen. Ein Karteneditor fordert die Kreativität des Spielers.

Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**

Die Siedler 4: Die Trojaner

Viel Zeit und Liebe haben die Entwickler in diese Add-on investiert: Unglaubliche 50 Karten bieten mehr Abwechslung als das Hauptspiel, zudem erfordert die Nation der **Trojaner** völlig neue Taktiken.

Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**



Die Sims: Hot Date

Gepflegt essen gehen, hemmungslos flirten, die Nachbarn auf einen Cocktail einladen. Im neuen Kneipenviertel können die Sims Abstand vom drögen Alltag gewinnen. Aber abends geht's nach Hause!

Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**



Die Sims: Urlaub total!

Hot Date reicht Ihren Sims nicht? **Urlaub total** bietet eine große Ferieninsel, die wohlhabenden Sims ein wochenlanges Party-Leben ermöglicht. Auch die Interessen und Fähigkeiten Ihrer Sims werden erweitert.

Ausgabe 06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **76**



Grand Prix 3: Season 2000

Für echte Formel-1-Fans: Die Daten der Saison 1998 werden durch die 2000er-Daten ersetzt, außerdem gibt's verbesserte Grafiken und Soundeffekte. Die Strecken und Fahrzeuge bleiben allerdings unverändert.

Ausgabe: 09/01 | Infogrames | ca. € 20,- **85**

Icewind Dale: Herz des Winters

Zum Warten auf **Neverwinter Nights** und zum Zähneausbeißen: Das Add-on erweitert **Icewind Dale** um neue Gegner, harte Kämpfe und umfangreiche Quests. Zum Zocken zwischendurch völlig ungeeignet.

Ausgabe 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **82**



Patrizier 2: Aufschwung der Hanse

Nicht nur ein Aufschwung im Titel: Dank komplett überarbeiteten Grafiken, weiteren Gebäuden und härteren Gegnern stellen die zusätzlichen Missionen völlig neue Herausforderungen an den adeligen Händler.

Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**



Sudden Strike: Forever

Mikromanager erhalten neues Futter: 30 Einheiten, 10 Mehrspieler-Missionen und 4 Kampagnen geben einen Vorgeschmack auf den Nachfolger des anspruchsvollen Echtzeit-Strategiespiels.

Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**



Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache

Das würdige Ende des klassischen C&C: 14 Missionen, 10 Mehrspielerkarten, zusätzliche Einheiten, eine strategisch innovative Armee und eine abgedrehte Story verkürzen das Warten auf die 3D-Generation.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

B&W: Insel der Kreaturen

Hier wird nachgeliefert, was **B&W** gefehlt hat: Mini-Spielchen, die das Geschick des Spielers, seiner Kreatur und deren Zögling fordern. Auf den Strategieteil wurde hingegen komplett verzichtet.

Ausgabe: 04/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- **72**



Diablo 2: Lord of Destruction

Mit einer stark verbesserten Grafik, neuen Charakteren, etlichen Schauplätzen und vor allem einem enorm erweiterten Magiesystem ist **Lord of Destruction** eher ein neues **Diablo 2** als nur ein Add-on.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**



Die Siedler 4 Mission-Disk

Nachschub: 18 Missionen in fünf Kampagnen sowie ein Zufallskartengenerator und ein Karteneditor bieten den Siedlern neue Betätigungsfelder. Auf zusätzliche Gebäude oder Einheiten wurde verzichtet.

Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**



Die Sims: Party ohne Ende

Der heimische Garten ist zu groß? Warum richten Sie nicht einen Party-Bereich ein? In **Party ohne Ende** lernen die Sims das Tanzen und Feiern. Solides Add-on mit zusätzlichen Gegenständen und Fähigkeiten.

Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**

Ghost Recon: Desert Siege

Mit nur acht neuen Missionen in Afrika erfüllt **Desert Siege** gerade einmal das Pflichtprogramm eines Add-ons. Die zusätzlichen Fahrzeuge und Gegner können die spielerischen Möglichkeiten nicht vergrößern.

Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**

Op. Flashpoint: Red Hammer

Als General Dmitri Lukin lernen Sie die andere Seite der **Flashpoint**-Medaille kennen. In 20 Missionen kämpfen Sie mit völlig neuen Waffen, Fahrzeugen und Einheiten für die untergehenden Sowjet-Mächte.

Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

Pharao: Kleopatra

Zwölf Szenarien in vier Kampagnen, noch mehr Gebäude und Berufe verlängern dem Aufbau-Strategen den Spaß an **Pharao**. Spielerisch ergeben sich trotz aller Neuerungen nur wenige Änderungen.

Ausgabe: 09/00 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**

Tropico: Paradise Island

Paradise Island bietet neue Möglichkeiten, als Diktator einer Ferieninsel zu Geld zu kommen – nur Öko-Touristen und Algenteppiche verhindern den allzu schnellen Aufstieg in die Reihe der Supermächte.

Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**



Zeus: Poseidon

Was **Kleopatra** für **Pharao**, ist **Poseidon** für **Zeus**. Vier Kampagnen, 25 Episoden, neue Berufszweige und jede Menge Monster erweitern das Vollspiel. Der Karteneditor sorgt für Nachschub aus dem Internet.

Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

Diablo 2 Battle-Chest

Die Teufelsaustreibung als Komplettpaket: Wer Probleme hat, sich durch **Diablo 2** und das Add-on **Lord of Destruction** zu kämpfen, findet in den beiden enthaltenen Lösungsbüchern gute Tipps und Tricks.

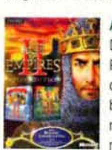
Vivendi Universal | ca. € 45,- **91**



Play the Games Vol. 4

15 meist ordentliche Titel, unter anderem: **Abomination, Commandos 2, Daikatana, Frontschweine, Grand Prix 3, Sim City 3000, Slave Zero, Soul Reaver, Theme Park World, Tomb Raider 4, Urban Chaos, V-Rally 2.**

Infogrames | ca. € 35,- **86**



Age of Empires 2 Gold-Edition

Das umfangreiche Echtzeitstrategie-Paket enthält **Age of Empires 2** sowie die Erweiterung **The Conquerors** und bietet mehr als 50 historische Missionen und sehr gut gestaltete Kampagnen.

Microsoft | ca. € 55,- **85**



Die Siedler 4 Gold

Invasion der Wuselwichte: Im Basisspiel, der Mission-CD und dem Add-on **Die Trojaner und das Elixier der Macht** siedeln, handeln und kämpfen Sie in Kampagnen oder im Wettstreit gegen menschliche Gegner.

Ubi Soft | ca. € 50,- **85**





Gold Games 5

Buntes Sammelsurium aus 15 Titeln, unter anderem: **Rayman 2, Die Siedler 3, Rogue Spear, Tony Hawk's Pro Skater 2, Star Trek: Voyager – Elite Force, Pro Rally 2001** und **Warlords Battlecry.**

Ubi Soft | ca. € 35,- **84**





Microsoft Action Pack

Drei solide Action-Spiele unterschiedlicher Genres: **Starlancer** ist eine Raumschiffsimulation, in **Metal Gear Solid** erfüllen Sie Agentenaufträge und **Crimson Skies** bietet arcadeartige Luftkämpfe.

Microsoft | ca. € 35,- **84**

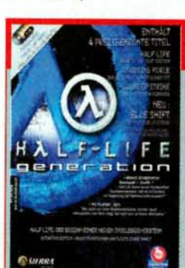




Sudden Strike Gold

Sudden Strike und **Sudden Strike Forever** bieten herausfordernde Echtzeitgefechte vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Ohne Ressourcenabbau geht es gleich in taktische Kämpfe.

CDV | ca. € 45,- **84**



Half-Life Generation 3

Sorgte seinerzeit für neue Impulse im Action-Genre und ist zu Recht ein Klassiker: **Half-Life (dt.)** als Game-of-the-Year-Edition. Dazu gibt's **Opposing Force, Blue Shift** und den Mehrspieler-Hit **Counter-Strike.**

Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**



Pharao Gold

Die Städtebauserie macht in Ägypten Halt und lässt Sie wie gewohnt eine Mischung aus Aufbau, Wirtschaftssimulation und Kampf erleben. Enthalten sind das Hauptprogarmm und das Add-on **Kleopatra.**

Vivendi-Universal | ca. € 33,- **81**



Earth 2150 – Collector's Edition

Lange die Referenz in Sachen 3D-Echtzeitstrategie: Die drei Einzelspiele **Escape from the blue Planet, The Moon Project** sowie **Lost Souls** sind in diesem günstigen Paket zusammengefasst.

Blackstar Interactive | ca. € 30,- **80**

Op. Flashpoint Gold-Edition

Realistischer Taktik-Shooter mit Seitenwechsel im Kalten Krieg: **Cold War Crisis** lässt Sie aufseiten der USA, **Red Hammer** aufseiten der Sowjets um eine Inselgruppe kämpfen. Ein Strategie-Guide ist inklusive.

Codemasters | ca. € 45,- **89**

Play the Games Vol. 3

Bis auf wenige Ausnahmen 15 sehr gute Spiele aus allen Genres. Hier die Highlights: **Commandos, Dark Project, Tomb Raider 3, Dungeon Keeper 2, Populous 3, Outcast, Driver, Supreme Snowboarding.**

Eidos Interactive | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition

Heute ein König: Das bis dato erfolgreichste Spiel aus deutschen Landen gibt's als Komplettpaket samt Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** und verkürzt die Wartezeit auf das heiß ersehnte **Anno 1503.**

Infogrames | ca. € 20,- **85**



Patrizier 2 Gold-Edition

Im Basisspiel und der Erweiterung **Aufschwung der Hanse** steigen Sie vom Kleinunternehmer zum einflussreichen Großhändler auf. Historische Wirtschaftssimulation der unbegrenzten Möglichkeiten.

Infogrames | ca. € 28,- **85**





NEUZUGANG

Mech Collection 1.0

Hier kommen Mech-Fans voll auf ihre Kosten: Das Strategiespiel **Mech Commander 2** sowie die Simulation **Mech Warrior 4** inklusive der Erweiterung **Black Knight** sind enthalten.

Microsoft | ca. € 40,- **84**

Voyager – Elite Force + Add-on

Dank des Add-ons erhöht sich die Spielzeit des ordentlichen Ego-Shooters im Star-Trek-Universum erheblich, so dass das Preis-Leistungs-Verhältnis nun stimmt. Ein Nachfolger ist angekündigt.

Activision | ca. € 30,- **84**





Ghost Recon: Collectors Pack

Bestseller-Autor Tom Clancy stand für den Taktik-Shooter Pate, der dank des Add-ons **Desert Siege** sowie des Bonusmaterials, beispielsweise ein Making-of, zum umfassenden Paket für Fans wird.

Ubi Soft | ca. € 50,- **83**





Anstoß Meister-Edition

Einmalige Kombination: Während **Anstoß 3** ein klassischer Fußballmanager wird, ist **Anstoß Action** eine komplette Fußballsimulation. Wenn man beide Titel installiert, hat man einen Manager zum Selbstspielen.

Infogrames | ca. € 35,- **81**



Tomb Raider 2-4 Collectors Value

Die nur auf DVD erhältliche Sammlung umfasst die Teile zwei bis vier der Action-Adventure-Serie um die Archäologin. Außerdem auf dem Silberling: Bonusmaterial wie Bildschirmschoner und Hintergrundbilder.

Eidos Interactive | ca. € 50,- **81**





Everquest Gold

Wer mit **Everquest** anfangen will, der sollte es gleich richtig tun: Hier bekommen Sie das Basisspiel, die Add-ons **Scars of Velious, Ruins of Kunark** und **Shadows of Luclin** sowie Poster und Kartenmaterial.

Vivendi Universal | ca. € 30,- **80**

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!



Gurke des Monats

Fußball Championship Quiz

Wie viele Fouls hat der Schiri im letzten Qualifikationsspiel der Gruppe C zur WM '90 gepfiffen? Wer vor solchen Fragen nicht zurückschreckt, darf zugreifen.

Anbieter: Cryo | Preis: € 16,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	Ari Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter-Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bacteria	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
E.T. – Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20,-
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	THQ	38	02/02	€ 35,-
Championship Surfer	Learning Co.	39	04/01	€ 40,-
Starpeace	Infogrames	39	03/01	€ 45,-
The Grinch	Konami	39	02/01	€ 25,-
E-Racer	Koch Media	40	06/01	€ 40,-
Schizm	Infogrames	40	03/02	€ 14,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.



Spiel des Monats

Grand Theft Auto 3

Alles nur geklaut: In Liberty City nehmen Sie sich einfach das, was Sie brauchen - zum Beispiel einen fahrbaren Untersatz oder eine Knarre. Und lösen damit knackige Aufgaben im Auftrag schmieriger, mächtiger Mafia-Bosse. Cooler Shooter-/Rennspiel-Mix mit Kult-Potenzial!

Anbieter: Take 2 Interactive | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Achterbahn Designer	34	02/02	€ 35,-
Alfred Hitchcock: The Final Cut	61	02/02	€ 40,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Aquanox	85	03/02	€ 20,-
Auryn Quest	59	03/02	€ 20,-
Bacteria	20	02/02	€ 20,-
Ballistics	69	02/02	€ 30,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Car Tycoon	36	02/02	€ 40,-
Casino Tycoon	63	02/02	€ 40,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Monster AG	52	03/02	€ 30,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Die Völker 2	74	03/02	€ 15,-
Die Völker 2 Gold (Classics)	74	03/02	€ 25,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Disciples 2	70	03/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Druuna: Morbus Gravis	38	02/02	€ 40,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elfenwelt	54	03/02	€ 28,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Erotica Island	1	02/02	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	88	02/02	€ 15,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F/A-18 Precision Strike Fighter	38	02/02	€ 35,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Goofy Skateboarding	54	02/02	€ 25,-
Gothic	85	03/02	€ 10,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-
Hot Wheels: Jetz	14	02/02	€ 25,-
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Hugo: Diamantenfieber	48	03/02	€ 25,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
Insane	73	02/02	€ 20,-
I-War 2: Edge of Chaos	67	03/02	€ 30,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Jimmy White's Cueball World	84	02/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
Loch Ness	51	02/02	€ 35,-
Medal of Honor: All. Assault (dt.)	86	02/02	€ 40,-
Megarace 3: Nanotech Disaster	69	02/02	€ 40,-
Melker: Die Elchjagd	7	02/02	€ 15,-
MS Racing World – Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Offroad	51	02/02	€ 15,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Pepsi Max Extreme Sports	66	03/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Pinball Ten	44	02/02	€ 15,-
Pool of Radiance 2 (dt.)	70	02/02	€ 60,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Power Rangers: Time Force	13	02/02	€ 35,-
Primitive Wars	54	03/02	€ 25,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Sega GT	59	02/02	€ 30,-
Serious Sam: Second Encounter	73	02/02	€ 30,-
Sid Meier's Sim Golf	72	03/02	€ 40,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Takeda	59	02/02	€ 40,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
Trainz	57	03/02	€ 50,-
Tribes 2	82	04/02	€ 13,-
Tropico	84	02/02	€ 25,-
UEFA Champ. League 2001-2002	73	02/02	€ 15,-
USA Raser	57	02/02	€ 35,-
Versailles 2	51	03/02	€ 35,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
War Commander	52	02/02	€ 40,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
Winter Spiele 2002	6	04/02	€ 30,-
Wizardry 8	85	02/02	€ 60,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Zanzarah	74	06/02	€ 40,-

TOP 10

N = Neu im Programm!

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich
E-MAIL: info@fortknox.de

SERVICE TELEFON: 01802-3678566 (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: service@fortknox.de

Grafikkarten

		€
VV4	**ASUS** 7100 Magic MX-200 TV-OUT 32MB	79.00
VZ3	**ASUS** 7100 Magic MX-200 TV-OUT 64MB	99.00
V1E	**ASUS** 7100 ProMX-400 TV-OUT 64MB	109.00
VV3	**ASUS** 8200 GeForce3 DeluxeDDR VIVO 64MB	489.00
V3X	**ASUS** 8200T2 GeForce3 DeluxeDDR VIVO 64MB	196.00
V0B	**ASUS** 8200T2 GeForce3 PURE DDR 64MB	149.00
V0H	**ASUS** V8170T GeForce4 MX DDR 64MB	152.00
V0I	**ASUS** V8440DT GeForce4 TI4400 DDR 128MB	381.00
V0J	**ASUS** V8440DVI GeForce4 TI4400 DDR 128MB	366.00
TOP V0K	**ASUS** V8460UltraDT GeForce4 TI4600 DDR 128MB	494.00
V0L	**ASUS** V8460UltraDVI GeForce4 TI4600 DDR 128MB	509.00
VN1	**ATI** XPert-2000 Pro 32MB	45.00
VL6	**ATI** XPert-2000 Pro TV-Out 32MB	47.50
V1R	**ATI** Radeon 8500 DVI/TVO 64MB	262.00
V0S	**ATI** Radeon 8500 LE DVI/TVO 64MB	225.00
V1J	**Gainward** GeForce2 MX-200 TV 64MB	68.50
V1L	**Gainward** GeForce2 MX-400 TV 64MB	81.00
N V2Z	**Gainward** GeForce4 PPPro450TV 64MB	103.00
V0P	**Gainward** GeForce4 PPPro600TV 64MB	113.00
V0Y	**Gainward** GeForce4 Pro600GSTV 64MB	132.50
V9X	**Gainward** GeForce4 Ultra700-GSTV 128MB	383.00
V8X	**Gainward** GeForce4 Ultra750-GSTV 128MB	518.00
N V9Z	**Gainward** GeForce4 PPPro650-GSTV 64MB	161.00
N VAA	**Gainward** GeForce4 PPPro650XP-GS TV 64MB	194.00
V0F	**Hercules** Prophet AIW-7500DDR 64MB retail	247.00
V0D	**Hercules** Prophet AIW-8500DV DDR 64MB retail	447.00
V0E	**Hercules** Prophet AIW-8500DV DDR 64MB bulk	433.00
N V4Z	**Hercules** Prophet FDX 7500 64MB bulk	127.00
N V5Z	**Hercules** Prophet FDX 7500 64MB retail	156.00
N V3Z	**Hercules** Prophet FDX 8500 128MB bulk	309.00
VZ7	**Hercules** Prophet FDX 8500LE 64MB retail	201.00
VZ8	**Hercules** Prophet FDX 8500LE 64MB bulk	187.50
N V6Z	**Hercules** Prophet FDX 8500LE 128MB retail	244.00
N V7Z	**Hercules** Prophet FDX 8500LE 128MB OEM	233.00
N V8Z	**Hercules** Prophet FDX 8500LELP 64MB OEM	179.00
V7X	**Hercules** Prophet Rage 128 Pro AGP 32MB SDR	179.00
V0W	**MSI** MS-8861 GeForce4 MX440 TV-OUT 64MB	129.00
V4Y	**MSI** MS-8871 GeForce4 TI4400 VTD 128MB	314.00
V3Y	**MSI** MS-8872 GeForce4 TI4600 VTD 128MB	424.00
VS0	**Procardex** TNT2M64 TM-64 32MB	42.50
V8Y	**Procardex** GeForce4 TI-4400 VIVO/DVI 128MB	327.00
V9Y	**Procardex** GeForce4 TI-4600 VIVO/DVI 128MB	417.00
N VAE	**Procardex** GeForce4 MX-460 VIVO 64MB retail	59.00
N VAG	**Procardex** GeForce4 TI-4200 DVI 64MB retail	216.00
N VAH	**Procardex** GeForce4 TI-4200 DVI 128MB retail	247.00
V0V	**VisionTek** GeForce4 TI-4600 XTASY 128MB	455.00

DVD

		€
CT6	**Mustek** DVD-Player V520 silver	126.00
CT8	**Mustek** DVD-Player V560 black	146.00
CU8	**Mustek** DVD-Player V560 silver	144.00
CU3	**Mustek** DVD-Player V562 black	135.00
CU6	**Mustek** DVD-Player V562 silver	135.00
CY1	**Pioneer** DVDR DVR-104 bulk	459.00
CY2	**Pioneer** DVDR DVR-A04 Kit	519.00
CT0	**Cyberdrive** DM166 DVDROM 16*/40* bulk	54.00
TOP CU4	**Cyberdrive** DM166 DVDROM 16*/40* retail	55.00
CR7	**Pioneer** DVDA06SW DVDROM 16*/40* retail	92.00
C05	**Pioneer** DVD106S DVDROM 16*/40* Slot-in bulk	72.50
C08	**Pioneer** DVD116 DVDROM 16*/40* Schublade bulk	75.00
CP5	**LG** D8160B-B DVDROM 16*/48* bulk	64.00
CW0	**LG** D8160B-R DVDROM 16*/48* retail	69.00
CQ8	**Lite-On** LTD-163-01V DVDROM 16*/48* bulk	58.00
CN6	**Lite-On** LTD-163-02VH DVDROM 16*/48* retail	62.50
CT5	**Panasonic** SR8587D DVDROM 16*/48* bulk	59.00
CR9	**Toshiba** SDM-1612 DVDROM 16*/48* intern bulk	63.50

CD-Writer

		€
CW2	**CR** 480ATE 32*/12*/40* bulk	93.00
CV6	**Cyberdrive** CW058D 32*/12*/48* retail	99.00
CR2	**LG** C4120B/R 12*/08*/32*/08* retail	111.00
CV1	**LG** W8240B/B 24*/10*/40* bulk	99.00
CV2	**LG** W8240B/R 24*/10*/40* retail	104.00
CW6	**LG** W8320B/B 32*/10*/40* bulk	106.00
CW8	**LG** W8320B/R 32*/10*/40* retail	112.00
N CY5	**LG** W8400B/B 40*/12*/40* bulk	157.00
N CY4	**LG** W8400B/R 40*/12*/40* retail	162.00
CU0	**Lite-On** Deluxe 32*/12*/40* retail	94.00
CY0	**Lite-On** PORTABLE 24*/10*/40* extern	194.00
N CY6	**Philips** PCRW1610B 16*/10*/40* Kit	85.00
CX1	**Plextor** PXW4012TA 40*/12*/40* Kit	183.00
TOP CV4	**Ricoh** 7240ADP 24*/10*/40* Kit	105.00
CX8	**Ricoh** 7320ADP 32*/10*/40* Kit	113.50

Mainboards Sockel 478

		€
B0I	**Abit** BD7 478 S-ATX	154.00
B9I	**Abit** BD7-Raid i845 478 S-ATX	184.00
B0P	**Abit** BL7-Raid i845 478 S-ATX	164.00
B7K	**Abit** SD7 478 S-ATX	135.00
B0H	**Abit** TH7-II i850 478 S-ATX	183.50
B2D	**ASUS** P4B-LS/SA i845 478 S-ATX	359.00
B2N	**ASUS** P4B266E/LAN Raid 478 S-ATX	206.00
B6J	**ASUS** P4B266USB1/ohne Sockel 478 S-ATX	158.00
N B2P	**ASUS** P4S533/PA/LAN 478 S-ATX	139.00
N B3P	**ASUS** P4S533/PA/WOL 478 S-ATX	139.00
N B5P	**ASUS** P4T533-C/LAN 478 S-ATX	219.00
N B10	**Elite (ECS)** P4IBAD 478 S-ATX	99.00
B5F	**Elite (ECS)** P4S5A 478 S-ATX	117.00
N B20	**Elite (ECS)** S5MGSIS650 478 M-ATX	85.00
B7H	**EPoX** EP-4BDA2+ 845D 478 S-ATX	173.00
B9N	**Gigabyte** GA-8IRXP P4 478 S-ATX	163.00
B2J	**MSI** 6398 845D UltraARU 478 S-ATX	147.50
B1J	**MSI** 6547 645 Ultra 478 S-ATX	103.00

		€
B2Q	**Shuttle** MV42N P4 478 M-ATX	99.00
N B30	**Shuttle** PC-SS50 478 F-ATX	419.00

Mainboards Sockel 462/A

		€
N B6P	**Abit** AT7 MAX 462	210.00
B1I	**Abit** KR7A Raid 462	167.00
B5N	**Abit** NV7-133 Raid 462	175.00
B6E	**ASUS** A7A266-E mS 462	104.00
B8H	**ASUS** A7M266-D DDR 462	327.00
B3N	**ASUS** A7V333 Raid/PA/Firewire	179.00
BY8	**Elite (ECS)** K7S5A 462	68.00
TOP B1F	**Elite (ECS)** K7S5A LAN 462	69.00
B6K	**Elite (ECS)** K7S6A 462	79.00
B8N	**Elite (ECS)** K7VTA2 2.0 462	92.50
N B7P	**Elite (ECS)** K7VTA3 3.1 462	93.50
BX8	**Elite (ECS)** K7VZA3.0A 462	55.00
N B8P	**Elite (ECS)** L7VMM1.0 M-ATX 462	82.00
B8E	**EpoX** EP-8KHA+ DDR 462	122.00
N B1Q	**EpoX** EP-DH266A DDR 462	93.00
N B9P	**EpoX** EP-8KHAL+ DDR 462	115.00
B6D	**MSI** 6380 K7T 266Pro2RU DDR 462	154.00
N B1P	**MSI** 6501 K7D-L Master DDR 462	299.00
N B3Q	**Shuttle** AK35GT-2 DDR 462	115.00

Mainboards Sockel 370

		€
B0W	**Abit** ST6 Solano FCPGA 370	105.00
B8J	**Elite (ECS)** P6IEAT FCPGA 370	97.50
B3M	**Elite (ECS)** P6IWP-FE F-ATX 370	82.00
B00	**Elite (ECS)** P6S5AT FCPGA 370	67.50
B0T	**Shuttle** AV18E2(T) FCPGA 370	67.50
B7J	**Shuttle** MV25N(T) FCPGA MATX	73.00

Festplatten IDE

		€
F3L	**Conner** / Excelstore 20.0GB ES3220	87.00
F6F	**IBM** 40GB IC35L040-AV-VA	99.00
N F0F	**IBM** 40GB IC35L040-AV-VN	106.00
TOP B3I	**IBM** 60GB IC35L060-AV-VA	115.00
F7F	**IBM** 80GB IC35L080-AV-VA	145.00
F8F	**IBM** 120GB IC35L120-AV-VA	245.00
F4F	**Maxtor** 20GB DM D740X 6L020J	197.50
F5I	**Maxtor** 20GB DM D740X 6L020L1	105.00
F3F	**Maxtor** 20GB Firebird 541DX 2B020H	182.50
F0E	**Maxtor** 40GB DM 540X-4D 4D040H	294.00
F8B	**Maxtor** 40GB DM D740X 6L040J2	107.00
F3B	**Maxtor** 80GB DM 540X 4K080H4	135.50
F5B	**Maxtor** 80GB DM 540X-4D 4D080H4	153.00
F9B	**Maxtor** 120GB DM 540X-4D 4G120J6	214.00
F3P	**Seagate** 40.0GB Barracuda IV	109.00
F3Q	**Seagate** 40.8GB U6	91.00
F3R	**Seagate** 60.0GB U6	109.00
F3T	**Seagate** 80.0GB U6	139.00
FX8	**WD** 40GB WD400BB Caviar	102.50
F9F	**WD** 40GB WD400EB Protégé	87.50
F5D	**WD** 60GB WD600AB Caviar	119.00
F2V	**WD** 60GB WD600BB Caviar	137.00
F2U	**WD** 80GB WD800BB Caviar	165.00
F3M	**WD** 100GB WD1000BB Caviar	258.00
F5G	**WD** 120GB WD1200BB Caviar	266.00

Festplatten SCSI

		€
F03	**IBM** SCSI 9.1GB U160+DPSS 309170LVD2	109.00
F2F	**IBM** SCSI 9.1GB U160+DPSS 309170LVD2SCA	99.00
F5J	**IBM** SCSI 18.4GB U160+IC35L018UW-D2-10	244.00
F8H	**IBM** SCSI 18.4GB U160+IC35L018UW-PR-15	369.00
F7J	**IBM** SCSI 36.7GB U160+IC35L036UW-D2-10	379.00
F0J	**IBM** SCSI 36.7GB U160+IC35L036UW-PR-15	569.00
FR3	**Quantum** SCSI 9.1GB U160 Atlas V	67.50

Gehäuse / Netzteile

		€
G84	S-ATX Miditower Gehäuse (Pentium4) 300W	84.00
G70	ATX Desktop Gehäuse Serie III 300W PFC	49.00
G18	ATX-Mini/Miditower Gehäuse Serie III 300W PFC	44.00
G66	ATX-Miditower Gehäuse Serie III 300W PFC	54.00
G68	ATX-Bigtower Gehäuse Serie III 300W PFC	64.00
TOP G94	ATX-Miditower Gehäuse Serie II 300W PFC	48.00
G69	**Chenbro** ATX Miditower Gehäuse 300W A6831P	79.00
G27	**Chenbro** ATX Bigtower Gehäuse 300W VALUE-5771	114.00
G87	**Chenbro** Mars ATX Miditower Gehäuse 300W B6151	73.08
G92	**Chenbro** Mars ATX Desktop Gehäuse 300W A4751	87.00
G99	Firewire-Gehäuse IEEE 13945,25"	109.00
G2A	Nokia-Design Miditower Gehäuse anthrazit 300W	59.00
G3A	Nokia-Design Miditower Gehäuse beige 300W	61.00
G96	IDE-Geräte-Gehäuse USB 2.0, 3,5"	99.00
G75	Netzteil 300W ATX mit PFC	39.00

		€
G76	Netzteil 400W ATX mit PFC	49.00
G86	Netzteil 550W ATX mit PFC	95.00
G80	**Enermax** Netzteil 300W ATX mit PFC	69.00
G79	**Enermax** Netzteil 350W ATX (2 Lüfter)	69.00
G89	**Enermax** Netzteil 350W ATX mit PFC	89.00
G98	**Enermax** Netzteil 431W ATX Aktiv PFC 2 Lüfter	128.00
G73	**Enermax** Netzteil 431W ATX mit PFC	99.00

Monitore

		€
M82	**Belinea** 15" 102010 54khz MPR-2	163.00
MA6	**Belinea** 17" 103020 70khz MPR-2	175.00
MP2	**Belinea** 17" 103026 70khz TCO99	179.00
MN1	**Belinea** 17" 103085 86khz TCO99	204.00
MN2	**Belinea** 19" 106055 96khz TCO99	324.00
MM7	**Belinea** 19" 106095 96khz TCO99	259.00
ML8	**EIZO** 19" T765 115khz TCO99	759.00
MK3	**IIYAMA** 17" LS702U 70khz TCO99	199.00
MN9	**IIYAMA** 19" LS902UT 96khz TCO99	269.00
MP1	**IIYAMA** 19" HM903DT 130khz TCO99	489.00
ML3	**Samsung** 17" Samtron 76E 70khz TCO99	168.90
ML1	**Samsung** 17" Samtron 76P 96khz TCO99	209.90
ML6	**Samsung** 19" Samtron 96BDF 85khz TCO99	289.00
ML0	**Samsung** 19" Samtron 96P 96khz TCO99	250.90
MH9	**Samsung** 21" Samtron 210P+ 96khz TCO99	568.90

Monitore TFT

		€
MP4	**Belinea** 17.0" LCD 101720 81khz	819.00
MQ0	**Belinea** 17.4" LCD 101740 80khz TCO99	889.00
N MQ3	**EIZO** 16.0"LCD-TFT L465k black	879.00
MQ4	Flachbildschirm 15" 60kHz TCO99	438.00
TOP MQ5	Flachbildschirm 17" 80kHz TCO99	679.00
MO1	**Hercules** 15" Prophetview 720	579.00
N MQ6	**Hercules** 17" Prophetview 920	959.00
MP7	**IIYAMA** 17.0" AS4332UT USB TCO99	999.00
MQ2	**IIYAMA** 18.1" AS4637UT USB TCO99	1379.00
MN0	**Samsung** 15.0" Samtron 51S	489.00

Drucker ALL-IN-ONE

		€
SM4	**HP** Officejet D125 XI	555.00
SM5	**HP** Officejet D135	549.00
SM6	**HP** Officejet D145	649.00
SM7	**HP** Officejet D155 XI	799.00
DD5	**HP** Officejet G85	489.00
DH1	**HP** Officejet K80	319.00
DL4	**HP** PSC 750	289.00
DQ9	**Lexmark** X73 All-In-One Imaging Center	199.00
DR0	**Lexmark** X83 All-In-One Print Center	239.00

Laserdrucker

		€
DK4	**Canon** LBP 810	259.00
P3A	**Canon** LBP 2000	979.00
N D00	**HP** Laserjet 1000 USB GDI	282.00
DJ8	**HP** Laserjet 1200	419.00
DK0	**HP** Laserjet 2200D	919.00

Tintenstrahldrucker

		€
DH8	**Canon** BJC 55 MobilPrinter USB	348.00
D96	**Canon** BJC 5500 color A2	717.00
TOP DP0	**Canon** S200	73.90
DM0	**Canon** S300	99.00
DI5	**Canon** S4500 A3	357.00
DM1	**Canon** S500	165.00
DM3	**Canon** S6300 A3	459.00
DP2	**Canon** S750	237.00
SN7	**Canon** S820 A4	279.00
DP3	**Canon** S820D	399.00
DP4	**Canon** S900	406.00
N SN8	**Canon** Smartbase MPC 400	355.00
N SN9	**Canon** Smartbase MPC 600F	439.00
DO2	**EPSON** Stylus C60	92.50
DN8	**EPSON** Stylus C70	159.00
DN2	**EPSON** Stylus C80	217.00
DQ4	**HP** Colourlnkjet CP1160	369.00
DO3	**HP** Deskjet 920C	118.00
DN4	**HP** Deskjet 940C	145.00
DN5	**HP** Deskjet 960C	184.00
DG7	**HP** Deskjet 990Cxi	272.00
DQ8	**Lexmark** Z4	589.00

MIX (AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten)

		€
A58	**Wavemaster** 2010 Aktivboxen 120W	15.00
A92	**Hercules** XPS 200 Aktivboxen	36.00
A37	**Teac** Aktivboxen PowerMax System 2000	307.00
CH8	**Lite-On** CD-ROM 52* bulk	31.00
CK4	**LG** R8522B-B CD-ROM 52* bulk	35.00
Q69	**DAWI** PCI DC-100 Ultra DMA Raid intern retail	66.00
PS5	**SOA** CPK; 1.2GHz XP1500 CoolerMaster	17.00
PS6	**SOA** CPK; 1.5GHz XP1700 CoolerMaster	18.90
PM6	**SOA** CPK; D/T.B 1.3GHz FCPGA	14.00
PT9	Wärmeleitpaste HTK-001 silver	12.00
P0A	**Mustek** Camera Gsmart-Mini USB	53.00
TOP SN4	**SPYPEN ZARA** Kamera 1.3 Megapixel	133.00
SL5	**Apacer** CompactFlash Card 128MB 10 Jahre-Hersteller-Garantie	69.00
L12	Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB	15.00
N A0A	**Plantronics** Headset audio90 Hifi	41.00
NB5	HUB Dualspeed 8*RJ45 10/100 N-Way-Switch	64.00
Q36	Schnittstelle USB PCI 2x USB	20.00
HC6	**AVM** ISDN-Karte Fritz-Card DSL	122.00
JC0	**Thrustmaster** Joystick Hotas Cougar retail	299.00
Z94	Festplattenkabel IDE ATA 100 60cm rund	19.00
H69	Modem Intern V90 retail	19.00
X38	**TerraTec** MP3 Player M3P0 retail	389.00
J16	**Logitech** Wheelmaus Pilot Plus S48 PS/2	12.00
JA3	**Microsoft** Wheelmaus Optical	25.00
J41	**Q-Tronix** 2 Tastenmaus PS2 retail	3.00
NC9	**Edimax** Netzwerkkarte PCI EN9130TX 100Mbi	15.00
TOP N69	**3COM** Netzwerkkarte PCI 3C905CTX M 100Mbi	49.00
Z89	Patchkabel RJ45 5.0m S/FTP C5 Blau	7.90
ND1	**Edimax** Router DSL & Cable + 4x Switch	118.00
SH9	**Canon** CanoScan D 2400 UFUSB	286.00
P6A	**Mustek** ScanExpress A3 USB	173.00
I71	**MS** WINDOWS XP Home Edition DSP	119.00
X96	**TerraTec** Soundkarte SiXPack 5.1+ retail	79.00
T77	**Q-Tronix** Scorpius Tastatur KII PS/2 GR	6.90
VE3	**Hauppauge** TV-Tuner WIN TV DVB-S Sat-Tune	244.00
N VQ4	**Philips** PCVC 720K WebCam ToU-Cam XS USB	36.00
YV3	USB-Mini HUB 4Port mit Netzteil	31.00

AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten

SPEZIAL

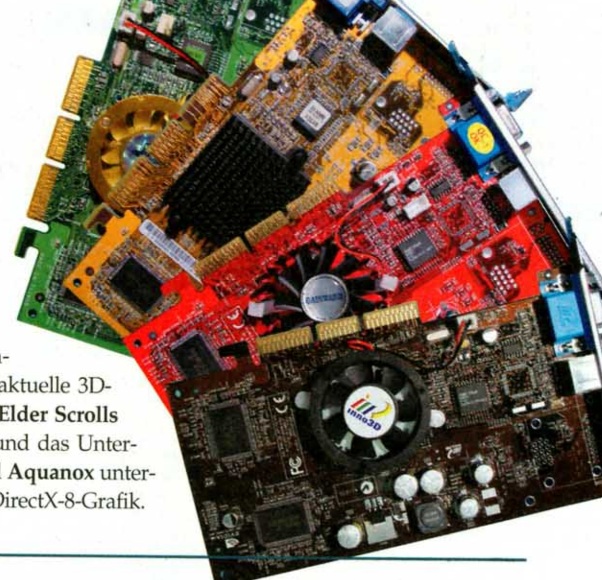
Nur 4,90 € Versandkosten pro Lieferung plus Nachnahme sowie 1,53 € Nachnahme pro Paket auf die Postrechnung bei Online-Bestellungen!

Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von 490,- € versandfrei!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 08.05.2002

Quick-Shop: www.fortknox.de



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.

Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/460-Platinen. Wahre 3D-Fans sollten allerdings langsam auf eine DirectX-8-Karte umrüsten, also Radeon 8500/LE, Geforce4-Ti oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 2002** in voller Grafikpracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce 2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce 2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce 2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce 2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce 3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce 3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce 3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce 4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce 4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce 4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce 4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce 4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce 4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500XT 64 MB

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1,9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
Tornado GF4 MX-440	Innovision	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2,2
V7700 Ti/T	Asus	Geforce2 Ti	Ca. € 199,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2
3D Prophet II Ti	Guillemot	Geforce2 Ti	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SDRAM	250/200 MHz (DDR)	2,2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,5
Xtasy Ti-4600 R	Visiontek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 570,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
Asus V8440/TD	Asus	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 415,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
G4Ti4400-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
SP7200T6	Sparkle	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 539,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Blaster4 Titanium 4400	Creative	Geforce4 Ti-4400	Ca. € 399,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,6
V8200 T5 Deluxe	Asus	Geforce3 Ti-500	Ca. € 500,-	64 MB DDR-SDRAM	240/250 MHz (DDR)	1,6

Hardware-**Referenzen**

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7*
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8*
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

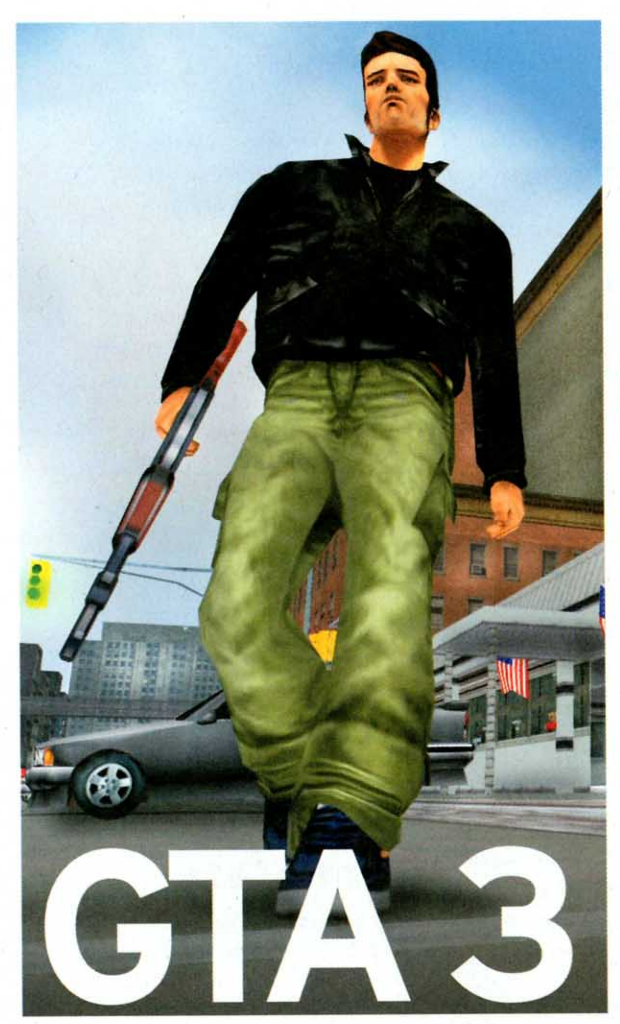
TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

TIPPS & TRICKS



Die Stadt der Angst hat einen Namen – Liberty City. Damit Sie Ihren Aufenthalt unversehrt überstehen, haben wir für Sie das Spiel **auf zehn Seiten komplett gelöst.**

Dreckige Gassen, rivalisierende Gangs und eine hohe Kriminalitätsrate sind die Merkmale von Liberty City, der Stadt, in der Sie sich als kleiner Ganove behaupten und an die Spitze des organisierten Verbrechens arbeiten müssen. Da diese Aufgabe nicht durch Blumenverteilen oder Älteren-Damen-über–die-Straße-Helfen erreicht werden kann, zeigen wir Ihnen, wo Sie das passende Arbeitsmaterial für diesen schmutzigen Job finden und wie Sie es einsetzen müssen. Auf zehn Seiten erhalten Sie Tipps zu den Missionen, mit denen auch der schwierigste Auftrag zu einem Kinderspiel wird. Die Fundorte aller Päckchen und anderer hilfreicher Boni finden Sie auf drei detaillierten Stadtplänen, die Ihnen das Überleben in dieser lebensfeindlichen Umgebung erleichtern. Schnallen Sie sich an und entdecken Sie mit uns Liberty City!



Morrowind

Es riecht nach grenzenloser Freiheit in Bethesda Softworks Rollenspielhit **Morrowind**. Für einen optimalen Einstieg in das komplexe Rollenspiel haben wir die besten Tipps zur Charaktererschaffung zusammengefasst, geben Ihnen Hilfestellung zur Bewältigung der Anfangs-Quests und führen Sie außerdem durch die ersten Landschaften der großartigen Fantasy-Welt.



Dungeon Siege

Kaum war **Dungeon Siege** auf dem Markt, liefen die Internetforen mit einer heißen Meldung über: Es gibt einen geheimen Bonuslevel. Was es damit auf sich hat und wie Sie den so genannten Chicken-Level freischalten können, erfahren Sie von uns. Außerdem finden Sie auf der CD/DVD eine Anleitung, um die Multiplayer-Welt auch im Einzelspielermodus spielen zu können.



Jedi Knight 2: Jedi Outcast

„Bitte helft mir, ich komme nicht mehr weiter und bin schon am Verzweifeln." Solche Mails erreichen uns täglich – Kyle Katarns neueste Abenteuer im Star-Wars-Universum bringen viele Spieler gewaltig ins Grübeln. Wir haben uns die meistgestellten Fragen zu diversen Puzzles herausgepickt und auf vier Seiten detailliert gelöst. Möge die Macht mit Ihnen sein.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Dungeon Siege, Komplettlösung
2. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Multiplayer-Tipps
3. Tony Hawk's Pro Skater 3, Allgemeine Tipps

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Komplettlösung
2. Medal of Honor: Allied Assault, Cheats
3. Die Gilde, Allgemeine Tipps

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE



@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Die letzte Mission bei **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2**

Ich spiele aufseiten der Alliierten und schaffe diese Mission nicht. Ich habe schon versucht, den Kreml mit Gewitterwolken zu zerstören, aber dann sagt mir der Computer: Einsatz fehlgeschlagen. In dem Briefing wird mir gesagt, ich muss die Romanovs töten.

STEFFEN HÖHN, PER E-MAIL


Harald Wagner:

Die Lösung in Stichpunkten:

- Zuerst den Tesla-Reaktor zerstören
- Eigene Basis aufbauen und bevorzugt Prisma-Panzer bauen
- Wappnen Sie sich gegen Luft- und Atomangriffe seitens der Sowjets.
- Zerstören Sie mithilfe der Chrono-Legionäre die sechs Nuklearreaktoren auf der Karte – dadurch werden der „Eiserne Vorhang" und die Atomangriffe unterbunden.
- Spionieren Sie die gegnerischen Fabriken aus, bevor Sie Romanov angreifen.
- Arbeiten Sie sich mit Ihren Prisma-Panzern (mind. Veteranenstatus) in Richtung Kreml vor. Der Kreml selbst darf aber nicht zerstört werden.
- Am Ende stehen Sie Romanovs persönlichen Truppen gegenüber.

Seekrank in **Anno 1602**

Meine Soldaten haben Angst vor der Seekrankheit und wollen einfach nicht aufs Schiff. Im Lösungsbuch ist auch kein Hinweis zu finden.

MANFRED, PER E-MAIL


Petra Maueröder:

Die Seekrankheit ist zum Glück nur ein vorübergehendes Phänomen. Sie sollten auch darauf achten, dass Ihre Soldaten möglichst gesund sind, bevor sie sich auf ein Schiff begeben.

Verdauungsprobleme in **Black & White**

Wie bringe ich meiner Kreatur bei, ihr „Bedürfnis" auf Feldern zu erledigen?

CHRISTOPH ROEDING, PER E-MAIL


Daniel Ch. Kreiss:

Sie bringen Ihrer Kreatur dies genauso bei wie alles andere auch. Wenn sie ihr „Geschäft" an einer Stelle erledigt, wo sie es nicht tun soll, gibt es Haue. Dafür müssen Sie die Kreatur natürlich intensiv beobachten. Es kann auch helfen, sie an einem Feld festzubinden und zu warten, bis sie mal „muss". Dann können Sie Ihren Schützling gleich loben. Seien Sie gewarnt: Eine derart komplexe Erziehungsmaßnahme kann sehr lange dauern.

Schiffsmission bei **Command & Conquer: Renegade**

Ich kann die Stelle nicht entdecken, an der die Torpedos sein sollen, selbst wenn ich mich an dem Ort befinde, den die Karte als richtig anzeigt.

SION LEIMEISTER, PER E-MAIL


Thomas Weiß:

Wenn Sie vom Startpunkt aus in den Laderaum (der Raum mit den vielen Kisten) gehen, führt dort eine Tür direkt zur Kammer mit den Missile-Racks. Später im Level kommen Sie durch eine gelb markierte Tür zu dem Hubschrauber, der gerade starten will. Sie sind jetzt im Helikopter-Hangar. Auf der anderen Seite führt eine Rampe nach unten. Benutzen Sie die Rampe und gehen Sie durch die nördliche Tür. Kämpfen Sie sich durch den Korridor, bis Sie nach links abbiegen können. Dort befindet sich der Torpedo-Raum.

Brautwerbung in **Die Gilde**

Was konkret muss ich tun oder anklicken, um eine Braut zu werben ?

SASCHA KAMINSKI, PER E-MAIL


Florian Weidhase:

Um eine Braut zu werben, ist ein Privileg. Wie alle anderen Privilegien finden Sie diese, indem Sie auf Ihren Namen in der Leiste an der oberen Bildschirmkante klicken (siehe Handbuch Seite 28 – das Panel).



Stadthandel und Einbruch in **Die Gilde**

1. Ich habe ein Problem beim Beruf Händler. Ich weiß nicht, wie man mit anderen Städten handelt bzw. wie man Karren (Pferdekarren) in andere Städte sendet.

2. Wenn ich die beiden Berufe Gardist und Dieb ausübe – wird dann meine Garde Einbrüche der Diebe verhindern?

NORMAN PFAFF, PER E-MAIL


Florian Weidhase:

1. Die Lösung ist ganz einfach – auf der 2D-Karte gibt es am Rand außerhalb der Stadtmauern eine Straße, auf die Sie einfach klicken müssen.
2. Es kommen die merkwürdigsten Sachen vor. Prinzipiell wissen Ihre Angestellten nichts von den anderen Betrieben. Uns wurde schon

Die PC-Games-Spiele-Experten

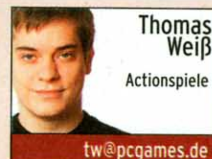

Florian Weidhase
Strategie- & Actionspiele
fw@pcgames.de


Petra Maueröder
Strategiespiele
pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle
Strategiespiele
rs@pcgames.de


Lars Theune
Action- & Sportspiele
lt@pcgames.de


Christian Müller
Actionspiele
cm@pcgames.de


Thomas Weiß
Actionspiele
tw@pcgames.de

berichtet, dass Diebe eigene Häuser ausrauben und dann mit stolzgeschwellter Brust die Beute überreichen. Natürlich machen Sie sich die Sache einfacher, wenn Sie möglichst viele Gardisten haben und die Ziele Ihrer Raubzüge absichtlich nicht bewachen lassen.

Multiplayer-Karten erstellen in **Empire Earth**

Wie kann ich Multiplayer-Karten erstellen und dann öffnen?

HENNING GRUCHOT, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Am besten erstellen Sie zunächst mit dem Szenario-Editor eine beliebige Karte. Speichern Sie diese dann ab. Starten Sie anschließend als Host ein beliebiges Multiplayer-Spiel und rufen Sie danach die Optionen (F10) auf. Dort steht dann unter anderem „Szenario spielen". Hier finden Sie alle selbst erstellten und abgespeicherten Karten aus dem Editor.

Die zweite Mission der Griechenkampagne bei **Empire Earth**

Ich versuche, eine Siedlung im Norden der Karte aufzubauen, um Nachschub produzieren zu können. Ich werde aber derart oft von feindlichen Reitern angegriffen, dass meine Infanterie schnell das Zeitliche segnet und die Mission praktisch verloren ist. Auch der Versuch, möglichst viele Speerkämpfer gegen die Reiter einzusetzen, schlug fehl.

FRANK M., PER EMAIL



Stefan Weiß:

Bei dieser Mission kommt es unter anderem auf Schnelligkeit an. Nach etwa einer Stunde Spielzeit werden die Minoer ihre gesamte Armee auf Sie hetzen. Sie sollten sich daher mit der Überfahrt aufs Festland beeilen. Beginnen Sie dann vom Lager im Nordwesten möglichst früh mit Angriffen in Richtung Osten. Damit sollten Sie eigentlich die Mission problemlos meistern können.

Special-Moves bei **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**

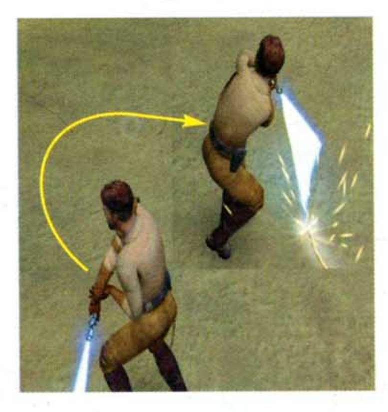
Könnt ihr noch mal erklären, wie man in den Lichtschwertduellen besser werden kann und wie man seine Aktionen wirklich kontrolliert? Gibt es verschiedene „Moves", die man auslösen kann? Wie lege ich mir am besten die Jedi-Kräfte auf die Tastatur? Es ist so gut wie unmöglich, im Kampf zwischen den Kräften zu wechseln, ohne dabei zu sterben.

ROBERT NEUMANN, PER E-MAIL



Christian Müller:

Für die Moves sollten Sie sich einfach etwas Zeit nehmen. Es ist praktisch, zum Beispiel ein Multiplayer-Spiel zu starten, um darin alleine in aller Ruhe zu üben. Es gibt tatsächlich eine ganze Reihe von Moves. Am besten üben Sie zunächst im langsamen Laufen (nicht Rennen). Halten Sie die Feuertaste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Tasten für rück- und seitwärts. Dann sollte Kyle zum Beispiel eine Rückwärtsdrehung machen. In der Regel müssen Sie die Feuertaste gedrückt halten und gleichzeitig verschiedene Bewegungstasten drücken. Dazu zählt auch die Sprungtaste.



Zur Tastaturbelegung der Jedi-Kräfte:

Ich persönlich habe die Kräfte GAR NICHT auf Tasten, sondern einfach auf das Mausrad gelegt. Damit scrolle ich schnell durch und kann mir die gewünschte Kraft mit einer Taste (in meinem Fall „F") aufrufen. Das ist aber eine ganz individuelle Einstellung.

Zeitbomben bei **No One Lives Forever**

Ich komme im Level „Eine mögliche Spur – Szene 2" nicht weiter. Ich habe alle vier Bomben scharf gemacht. Dann bin ich auf ein Dach geklettert, in ein Haus gesprungen und auf der anderen Seite wieder hinaus. Jetzt bin ich auf einem Balken über einer Halle, in der ich schon vorher war.

FREDERIK MENZEL, PER E-MAIL



Christian Müller:

Wenn alle vier Zeitbomben scharf gemacht worden sind, müssen Sie sich mit Agent Goodman treffen. Danach sollte die Mission eigentlich erfüllt sein. Dieses Ereignis ist geskriptet. Wenn Sie Goodman treffen und es nicht weitergeht, sollten Sie auf jeden Fall noch mal überprüfen, ob alle vier Sprengsätze auch wirklich scharf sind. Solange Sie sich noch nicht mit Goodman getroffen haben, wird der Auftrag als nicht erfüllt gewertet.

Heroes of Might & Magic 4

Ich habe große Probleme damit, genügend Städte für mich einzunehmen. Immer wenn ich losziehe, hat der Computergegner schon viel mehr Städte als ich eingenommen. Was mache ich bloß falsch?

DAVID GAUB, PER E-MAIL



Rüdiger Steidle:

Sie dürfen bei **HoMM 4** nicht vergessen, dass Geschwindigkeit eine große Rolle spielt. Benutzen Sie wenigstens einen Helden zu Missionsbeginn nur dazu, um schnell einige Städte einzunehmen. Verschwenden Sie mit diesem Helden keine Zeit, um Monster zu bekämpfen oder Schätze aufzusammeln. Je mehr Städte Sie zu Anfang einnehmen können, umso größer ist Ihr Vorteil gegenüber dem Computergegner. Wer zu lange zögert, hat es später sehr schwer, sich zu behaupten.













Cheats für **Baldur's Gate 1 und 2**

Ich habe in der Ausgabe Januar 2001 eine Cheat-Liste mit Gegenständen gefunden, die man sich per Konsole ins Inventar mogeln kann. Doch leider habe ich keine Ahnung, wie ich diese Konsole öffnen kann. Gibt es auch so eine Liste für BG 1?

DR. KIMBLE, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Um die Cheats für **Baldur's Gate 2** zu nutzen, müssen Sie zunächst die Datei baldur.ini editieren, die Sie in Ihrem Spieleverzeichnis finden.

Tragen Sie dort unter [Game Options] ein:

Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1

Nun können Sie im Spiel durch Drücken der STRG- und Leertaste die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben.

```
ENDMVE3=1
INTRO15F=1
RESTDUNG=1
[Game Options]
Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1
One Time Popup=1
Never Show Nuisance=1
Footsteps=1
Mouse Scroll Speed=36
```

Auch bei **Baldur's Gate 1** können Sie Cheats auf die gleiche Weise aktivieren:

Öffnen Sie auch dort die Datei baldur.ini und fügen Sie im Abschnitt [Game Options] die Einträge:

Cheats=1
Memory Access=100

hinzu.

Jetzt können Sie ebenfalls im Spiel mit der STRG- und der Leertaste Cheats eingeben.

Cheatliste Baldur's Gate 1

Code	Wirkung
Cheats:Midas();	500 Gold
Cheats:FirstAid();	5 Heiltränke, 5 mal Gegengift, „Spruchrolle Stein zu Fleisch"
Cheats:ExploreArea();	Karte aufdecken
Cheats:DrizztDefends();	Friedlicher Drizzt erscheint
Cheats:DrizztAttacks();	Feindlicher Drizzt erscheint
Cheats:TheGreatGonzo();	Zehn friedliche Berserker-Hühnchen erschaffen
Cheats:CriticalItems();	Alle wichtigen Gegenstände, die für die Haupt-Quest nötig sind
CLUAConsole:SetCurrentXP (x)	Erfahrungspunkte um X erhöhen (0 bis 89.000)
CLUAConsole:AddGold (x)	Gold erhöhen um X
CLUAConsole:EnableCheatKeys()	Cheat-Tasten aktivieren (siehe unten)

Cheat-Tasten

STRG und J	Zum Mauszeiger teleportieren
STRG und F	Spielfigur um die eigene Achse drehen
STRG und S	Animation auswählen
STRG und A	Ausgewählte Animation abspielen
STRG und B	Endsequenz abspielen

Magie-Kreise von **Gothic**

Ich habe mir vor einiger Zeit das Spiel Gothic gekauft. Wie komme ich dort an den fünften und sechsten Magie-Kreis?

LEONARD SCHULTE, PER E-MAIL



Jochen Gebauer:

Den fünften Magiekreis können Sie nur bei Saturas lernen. Den sechsten Magiekreis kann Ihnen Xardas beibringen. Allerdings hängt das auch von der Spielweise ab. Sie müssen schon eine Menge Lernpunkte dafür investieren – der sechste Kreis kostet zum Beispiel 40 Lernpunkte. Außerdem können Sie den fünften Kreis (30 Lernpunkte) bei Saturas nur lernen, wenn das „Sonderbare Schwert" noch NICHT aufgeladen wurde.

Project I.G.I. - Letzte Mission

Ich habe ein Problem in der letzten Mission von Project I.G.I. Ich komme zwar immer in den großen Raum mit Ekk, aber dort werde ich von ihr oder einem der zahlreichen Gegner umgelegt.

DANIEL SKLENITZKA, PER E-MAIL



Lars Theune:

Im Kontrollraum sollten Sie nach Möglichkeit eine der Türen verminen – das verschafft Ihnen etwas Zeit. Benutzen Sie dann gegen Ekk am besten einige Granaten und vor allen Dingen die „Jackhammer". Dieser Endkampf ist wirklich sehr schwer und erfordert eine Menge Geduld. Wenn Sie dann Anya beschützen müssen, sollten Sie immer die Türen im Auge behalten und die von dort heraneilenden Gegner schnell ausschalten.

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn

1.) Ich habe in der „Kupferkrone" die Aufgabe von dem Zwerg Korgan angenommen und das Buch von Kazar erobert. Nun habe ich das Buch, aber wo finde ich den Mann, der das Buch kaufen will?

2.) Es gibt angeblich ein sprechendes Schwert, das einem sagt, was man am besten machen soll. Aber wo finde ich es?

SEBASTIAN SCHOSS, PER E-MAIL



Georg Valtin:

Wenn Sie das Buch besitzen, können Sie es nur noch an einen beliebigen Händler verkaufen. Es gibt keinen speziellen Käufer dafür. Der eigentliche Interessent Pimlico im Tempelbezirk wurde ja schon um die Ecke gebracht.

Bei dem Schwert handelt es sich um das legendäre „Lilarcor". Um es zu erlangen, müssen Sie in die Abwasserkanäle in der „Kupferkrone" einsteigen. Der Zugang befindet sich im hinteren Teil der Gaststätte. Dort müssen Sie die Quest um Quallo lösen. Zur Belohnung gibt es dann das besagte Schwert.

Der Maschinen-Level in **Dungeon Siege**

Ich komm in dem Level mit den Maschinenmonstern einfach nicht mehr weiter. Ich muss per Plattform auf die andere Seite gelangen. Dort stehen drei Flammenpanzer, drei Zerstörer und jede Menge Elektrokopter. Wie soll ich hier vorgehen?

DEADMETAL01, PER E-MAIL



Petra Maueröder:

Die Stelle ist etwas knifflig. Am besten setzen Sie zunächst nur Ihre stärksten Kämpfer ein. Sprechen Sie einige Schutzzauber (Magische Rüstung, Regenerierung etc.) auf Ihre Helden. Fahren Sie mit den Nahkämpfern auf der Plattform hinüber – in der Regel krabbeln die „Spinnenmaschinen" als Erstes darauf. Betätigen Sie schnell den Hebel und fahren Sie aus der Schussweite der „Panzer". Jetzt können Ihre Kämpfer die „Spinnen" in Ruhe zu Mus verarbeiten. Fahren Sie

dann mit der ganzen Truppe rüber und schicken Sie die Nahkämpfer gegen die „Panzer". Benutzen Sie die Magier als permanente Heiler. Haben Sie keine, müssen Tränke herhalten. Sie sollten auf jeden Fall immer wieder auf die Plattform zurück und wegfahren, wenn Ihre Gruppe zu sehr angeschlagen ist. Auch gegen die „Energiewaffen-Goblins" ist der Nahkampf am effektivsten.

Flucht bei Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Ich stecke am Ende des vierten Levels (Self Destruct & Escape) fest, kurz nach dem Zerstören der fünf Kühlmodule schaffe ich es nicht, den Asteroiden vor Beendigung des Countdowns zu verlassen. Könnt ihr mir vielleicht mit einem Tipp oder mit Cheats weiterhelfen?

ANDI, PER E-MAIL



Lars Theune:

Bei der Flucht kommt es auf Schnelligkeit an. Sie müssen in die Luke hinabtauchen und die Felsenhöhle erreichen. Dort aktivieren Sie blitzschnell die beiden Knöpfe in den Kontrollräumen. Zurück ins Wasser und durch die offene Luke tauchen. Springen Sie über das Hovercraft und folgen Sie dem Gang auf der rechten Seite. Springen Sie durchs offene Metallfenster. Laufen Sie den Abhang hinunter und zu dem Metallkreuz mit vier Schaltern. Jetzt müssen Sie auf das Fahrzeug warten und darauf springen.

Diese Cheats sollten Ihnen auf jeden Fall helfen: Drücken Sie [T], geben Sie einen Cheat ein und bestätigen Sie mit [Enter].

boinga 1	Unverwundbar
diediedie	Alle Waffen
gimmestuff	Alle Gegenstände
trixie	Mana
iamagod	Alle Force-Kräfte
trainme	Einen Force-Level aufsteigen
quickzap #	Zu einem Abschnitt (# = 1-9) innerhalb des Levels versetzen
gameover	Nächster Level
statuesque 1	Gegner einfrieren
freebird	Fliegen
cartograph	Komplette Karte
gospeedgo 1	Zeitlupe

Die Cheats, die mit einer 1 versehen sind, lassen sich durch Eingabe einer 0 am Ende wieder deaktivieren.

Cheats für Jagged Alliance 2

Ich suche Cheats zu Jagged Alliance 2 – Version 1.02. Die normalen Cheats funktionieren nicht. Wie gebe ich sie richtig ein oder gibt es da von Version zu Version unterschiedliche Cheats?

MAIK KORSCHEWSKI, PER E-MAIL



Thomas Weiß:

Sie sollten zuerst den aktuellsten Patch auf die Version 1.06 installieren: http://www.avault.com/pcrl/patches_temp.asp?patch=ja2.

Die Cheatcodes sind für die Version 1.06 die gleichen wie für die Version 1.00. Lediglich der Aktivierungscode bei gedrückter STRG-Taste hat sich geändert. In der aktuellsten Version müssen Sie GABBI eingeben.

Bücher und Gardisten in Gothic

In Gothic sind mehrere Bücher versteckt, die den Titel „Chromanin" tragen. Könnt ihr mir sagen, wie viele Bücher es gibt und wo ich sie finden kann? Meine zweite Frage bezieht sich auf die Befreiung der Mine. Das Problem ist, dass mich Gorn angreift, wenn ich einen Gardisten besiege.

FKPMOIK, PER E-MAIL



Stefan Weiß:

Es gibt insgesamt sechs Chromanin-Bücher:

Chromaninbuch – Fundort

Buch 1 – Bei dem Skelettmagier im Nebelturm

Buch 2 – In der alten Festung, in der man Ur-Shak rettet

Buch 3 – Vom Alten Lager aus dem Nordtor raus, an den beiden Buddlern vorbei zu der Insel im Fluss waten, auf der in der Mitte ein Felsen steht. Um den Felsen herumgehen.

Buch 4 – Im Neuen Lager vom Haupttor aus nach rechts zu den Fischerbooten am See gehen. Zur anderen Seite des Sees laufen.

Buch 5 – Bei dem Schiffswrack in der Nähe der Feuerwarane (unterhalb des Nebelturms)

Buch 6 – Im Turm, wo man das erste Buch gefunden hat, muss die Leiche geplündert werden (Rüstung ausziehen).

Der Gorn-Bug

Es handelt sich dabei um einen Bug im Spiel. Meistens tritt er dann auf, wenn Sie schon aus größerer Entfernung auf die Gegner schießen, bevor der Dialog am Tor stattgefunden hat. Versuchen Sie einmal, den Dialog abzuwarten und erst dann den Kampf zu beginnen. Sie können auch versuchen, Gorn am Eingang der Freien Mine stehen zu lassen und sich alleine um die Gegner in der Mine zu kümmern. Ansonsten hilft es, direkt vor der Mine zu speichern und mehrere Versuche zu machen, bis Gorn endlich richtig reagiert (ist allerdings die frustrierendste Lösung). Als letzte Möglichkeit gibt es einen (allerdings inoffiziellen) Fix. Sie finden ihn im Forum von www.worldofgothic.de (als Suchbegriff Gorn eingeben).

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft".**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Cheats

Sudden Strike 2

Die folgenden drei Cheats funktionieren nur im Einzelspielermodus. Drücken Sie im Spiel die Eingabetaste. Neben der Minikarte erscheint ein Eingabefeld, in dem Sie die Cheats eingeben können. Wichtig: Speichern Sie vorher ab – die Cheats lassen sich nicht rückgängig machen.

Cheat	Wirkung
**omniscience	Die komplette Karte wird aufgedeckt
**blitzkrieg	Die Mission ist sofort gewonnen
**koenigstiger	Alle Spielereinheiten sind enorm stark

REDAKTION

Tony Hawk's Pro Skater 3

Wählen Sie im Optionsmenü den Eintrag „Cheats" und geben Sie im Eingabefeld die folgenden Codes ein:

Cheats	Wirkung
Backdoor	Alle Cheat-Optionen aktivieren
Magicmissile	Alle Spielmodi freischalten
Givemesomewood	Alle Decks für den gewählten Skater verfügbar
Pumpmeup	Zeigt die Statistiken für den gewählten Skater
Roadtrip	Alle Levels freischalten
Yohomies	Alle Skater freischalten
Peepshow	Alle Filme freischalten

REDAKTION

Warrior Kings

Da die Spielstände in **Warrior Kings** in Form von Textdateien angelegt werden, können Sie diese leicht editieren. Suchen Sie im Spielverzeichnis nach den Savegames (*.sav) und öffnen Sie einen Spielstand mit einem Texteditor. Dort können Sie nun die Zahlen hinter den Einträgen FOOD, WOOD und GOLD verändern, um Ihre Ressourcen zu manipulieren.

REDAKTION

Heroes of Might & Magic 4

Drücken Sie während des Spiels TAB. Daraufhin erscheint eine Eingabeaufforderung, in der Sie die folgenden Cheats eingeben können:

Cheats	Wirkung
NwclmAGod	Aktiviert Cheat-Menü
nwcAmbrosia	Füllt die Ressourcen komplett auf
nwcGoSolo	Spiel läuft automatisch ab
nwcAres	Kampf ist automatisch gewonnen
nwcAchilles	Kampf ist automatisch verloren
nwcTristram	Spieler erhält 5 Kreuzritter
nwcLancelot	Spieler erhält 5 Champions
nwcStMichael	Spieler erhält 5 Engel
nwcSevenLittleGuys	Spieler erhält 5 Zwerge
nwcMerlin	Spieler erhält 5 Magier
nwcCronus	Spieler erhält 5 Titanen
nwcBlahBlah	Spieler erhält 5 Vampire
nwcHades	Spieler erhält 5 Teufel
nwcUnderTheBridge	Spieler erhält 5 Trolle
nwcKingMinos	Spieler erhält 5 Minotauren
nwcXanthus	Spieler erhält 5 Nachtmahre
nwcFafnir	Spieler erhält 5 Schwarze Drachen
nwcDoYouSmell-Brownies	Spieler erhält 5 Feenwesen
nwcFenrir	Spieler erhält 5 Wölfe
nwcFixMyShoes	Spieler erhält 5 Elfen
nwcTheLast	Spieler erhält 5 Einhörner
nwcRa	Spieler erhält 5 Phoenixe
nwcValkyries	Spieler erhält 5 Oger-Magier
nwcGrendel	Spieler erhält 5 Ungeheuer
nwcPoseidon	Spieler erhält 5 Seeungeheuer
nwcPrometheus	Karte wird aufgedeckt
nwcAthena	Spieler kann sich Skills aussuchen
nwcThoth	Ausgewählter Held steigt eine Stufe auf
nwclsis	Ausgewählte Figur erhält Zaubersprüche
nwcRagnarok	Mission wird verloren
nwcHermes	Unbegrenzte Bewegung
nwcValhalla	Mission wird gewonnen
nwcCityOfTroy	Alle Gebäude werden gebaut

REDAKTION

Best of Lesertipps

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Elder Scrolls III: Morrowind

Gehen Sie in Balorma zum nordöstlichen Wachturm (auf der Karte das Gebäude ganz rechts oben). Dort finden Sie ein gutes Langschwert (Wert 17.000). Es liegt auf dem Schrank ganz oben, direkt daneben steht die Wache, die auch die Treppe im Blick hat. Nehmen Sie den auf der Treppe aufgehängten Dolch und die Wache verfolgt Sie. Rennen Sie so schnell wie möglich nach unten, lassen Sie sich erwischen und zahlen Sie die 10 Münzen für das Verbrechen. Sprinten Sie sofort die Treppe hoch und schnappen Sie sich das Schwert vom Schrank, bevor die Wache wieder nach oben gekommen ist.

FABIAN WINKHARDT

2 Jedi Outcast



Mission 15, Die elektrisierte Halle

Springen Sie in der Halle zum Turm in der Mitte. Benutzen Sie den Aufzug nach oben. Die zweite Scheibe neben dem Schaltpult fehlt, kriechen Sie dort hindurch. Jetzt können Sie mithilfe einiger Hüpfeinlagen problemlos den Schalter erreichen, um das Stromfeld abzuschalten. Diese Variante empfiehlt sich vor allem dann, wenn Sie ohnehin nur noch wenig Lebensenergie besitzen.

MICHAEL RICHERT

3 FIFA WM 2002

Wenn Sie einen Starspieler in der Mannschaft haben, versuchen Sie folgenden Trick: Laufen Sie mit ihm kurz hinter die Mittellinie und schießen Sie dann mit voller Kraft aufs Tor. Da die Torhüter meistens viel zu weit vor dem Tor stehen, ist die Chance, ein Tor zu erzielen, sehr hoch.

ALJOSHA KRÖGER

4 Stirb Langsam: Nakatomi Plaza

Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei autoexec.cfg (im Hauptordner) mit einem Texteditor. Suchen Sie dort den Eintrag „PlayerTakeDamage 1" und ändern Sie ihn in „PlayerTakeDamage 0". Damit wird die Spielfigur „unsterblich".

MARKUS

GTA 3

Als kleiner Ganove ist es nicht einfach, dem organisierten Verbrechen eins auszuwischen. Auf den nächsten zehn Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie dennoch zu Ihrer Rache kommen.

Allgemeine Tipps

Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen

Erledigen Sie die Taxi-, Krankenwagen- und Polizeimissionen gleich zu Beginn des Spiels. Je weiter Sie in der Handlung voranschreiten, desto mehr Gegner haben Sie in Liberty City. Das bedeutet, dass der Bleigehalt in der Luft beträchtlich steigt und Sie die Missionen kaum schaffen können.

Wie verschaffe ich mir Platz auf der Straße?

Wenn Sie mit einem Kranken- oder Polizeiwagen unterwegs sind und das Martinshorn eingeschaltet haben, sollten Sie auf der Mitte der Straße fahren. So kommen Ihnen nicht die anderen Verkehrsteilnehmer ständig in die Quere.

Stadtrundfahrt

Machen Sie sich mit der Gegend vertraut. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, sollten Sie zuerst ausgiebig mit dem Wagen in der Stadt herumgondeln. Auf diese Weise lernen Sie die Abkürzungen kennen und können sich diese besser zunutze machen. Besonders zeitkritische Mission lassen sich dann einfacher erledigen.

Wie zerstöre ich den Polizeihubschrauber?

Vergeuden Sie nicht Ihre Munition an Polizeihubschraubern. Diese lassen sich lediglich mit dem Raketenwerfer vom Himmel holen, den Sie erst später im Spiel erhalten.

Die leichten Damen

Die leichten Damen am Straßenrand können Ihnen zu einem Gesundheitszustand verhelfen, der weit über 100 Prozent hinausgeht. Fahren Sie mit Ihrem Wagen langsam am Straßenrand entlang, bis Sie neben einer solchen Dame stehen. Sie dürfen aber nicht in einem Polizeiwagen sitzen. Warten Sie, bis diese einsteigt und fahren Sie mit Ihr zu einem Grünstreifen, der etwas abseits liegt. Nach einigen rhythmischen Bewegungen Ihres Wagens, steigt Ihre Lebensanzeige auf maximal 125 Prozent.

Kostenlose Reperatur

Mit einem kleinen Trick können Sie Ihren Wagen reparieren, ohne dass Sie zu einer Pay'n'Spray-Garage fahren müssen. Parken Sie Ihren lädierten Wagen in der Garage Ihres Verstecks und speichern Sie Ihren Spielstand. Wenn Sie den Spielstand anschließend laden, steht das Auto im Top-Zustand in Ihrer Garage.

Hinweis zur **Komplettlösung**

Diese Komplettlösung beschreibt nur jene Missionen, die die Handlung fortführen. Die Reihenfolge der Missionen kann variieren, je nachdem, welche Aufträge Sie zuerst annehmen. Außer den hier aufgeführten, gibt es noch weitere Aufträge, die Sie an Telefonzellen annehmen können.

Bonusmissionen

Taxi:

Transportieren Sie insgesamt 100 Fahrgäste. Wenn Sie das geschafft haben, wartet ein neues Modell des Taxis auf Sie, in der Nähe der Head-Radio-Station. Sie müssen die Gäste nicht am Stück transportieren, sonder können auch zwischendurch eine Pause machen.

TIPP 1: Fahren Sie zwischen den Einsätzen zur Pay'n'Spray-Garage, damit die Schäden am Taxi repariert werden. Fahren Sie aber nur dann dorthin, wenn Sie ein Zeitpolster haben und in der Nähe der Garage sind.

TIPP 2: Bei den Taximissionen zählt jede Sekunde. Wenn Sie einen Fahrgast ausgemacht haben, rasen Sie auf ihn zu und halten direkt neben ihm, so dass er gleich einsteigen kann. Setzen Sie die Hand- und Fußbremse gleichzeitig ein, damit Sie schneller zum Stehen kommen. Halten Sie die Handbremse gezogen, bis der Fahrgast im Taxi ist. Auf diese Weise verhindern Sie, dass der Wagen wegrollt.

Krankenwagen:

- Wenn Sie 35 Verletzte zum Krankenhaus transportieren, ohne eine Pause einzulegen, erscheint ein Herz-Symbol in Ihrem Versteck.
- Wenn Sie 70 Verletzte retten, erscheint ein Adrenalin-Symbol in Ihrem Versteck.
- Sobald Sie Level 12 erreichen, können Sie laufen, ohne dass Ihr Protagonist müde wird.

Polizei:

Machen Sie zehn Verbrecher dingfest und es erscheint ein Bestechungssymbol im Versteck. Für zehn weitere Ganoven erscheint ein weiteres. Das können Sie in allen Stadtteilen wiederholen, bis Sie alle sechs Bestechungssymbole besitzen.

Feuerwehr:

Löschen Sie in jedem Stadtteil jeweils 20 Brände und es erscheint ein Power-up für den Flammenwerfer im Versteck.

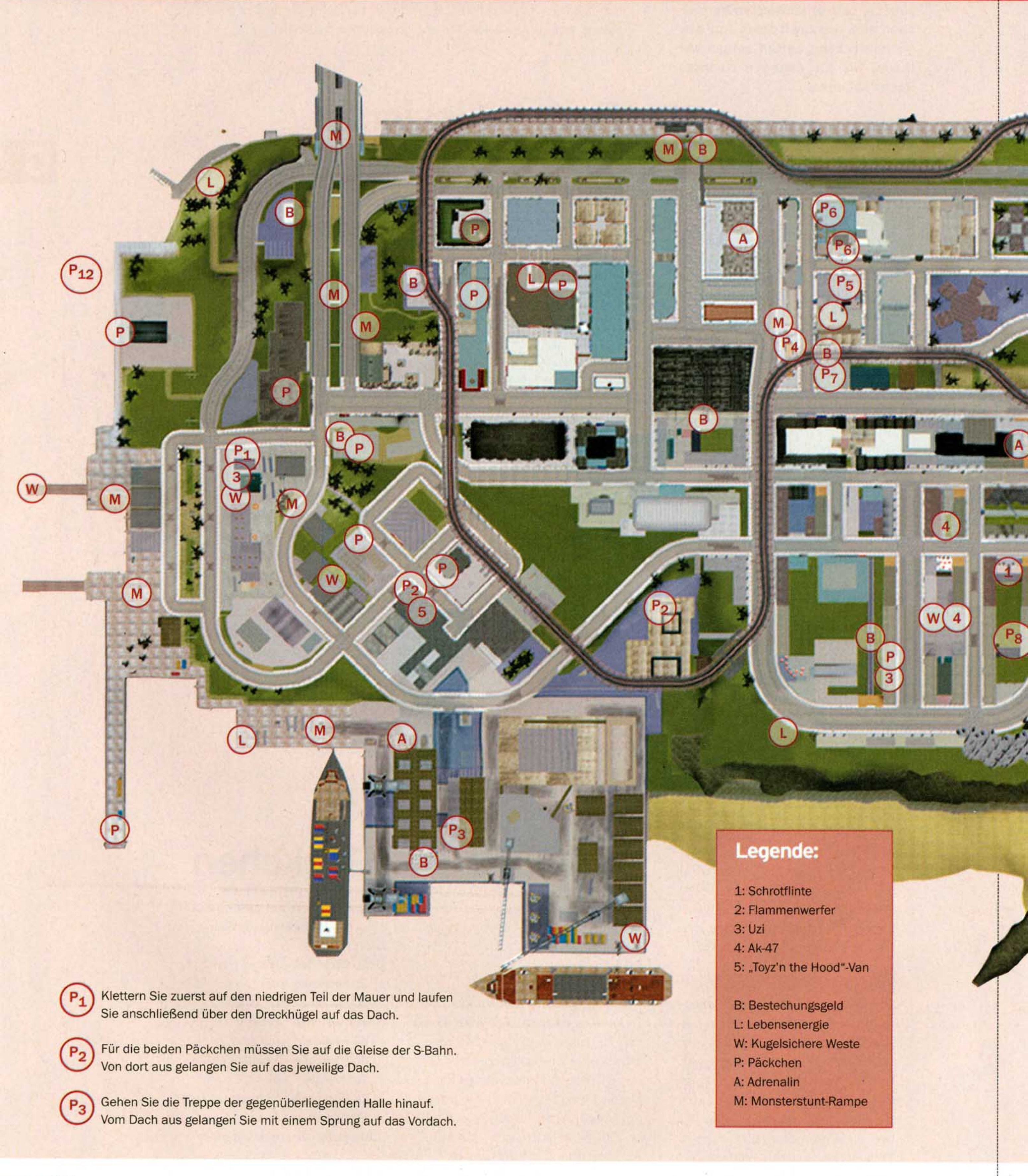
Päckchen

Hier erfahren Sie, welche Boni Sie für die Päkchen erhalten.

10 Päckchen – Pistole
20 Päckchen – Uzi
30 Päckchen – Granaten
40 Päckchen – Schrotflinte
50 Päckchen – Rüstung
60 Päckchen – Molotowcocktails
70 Päckchen – Ak-47
80 Päckchen – Präzisionsgewehr
90 Päckchen – M-16
100 Päckchen – Raketenwerfer

G

Portland



Legende:

1: Schrotflinte
2: Flammenwerfer
3: Uzi
4: Ak-47
5: „Toyz'n the Hood"-Van

B: Bestechungsgeld
L: Lebensenergie
W: Kugelsichere Weste
P: Päckchen
A: Adrenalin
M: Monsterstunt-Rampe

P_1 Klettern Sie zuerst auf den niedrigen Teil der Mauer und laufen Sie anschließend über den Dreckhügel auf das Dach.

P_2 Für die beiden Päckchen müssen Sie auf die Gleise der S-Bahn. Von dort aus gelangen Sie auf das jeweilige Dach.

P_3 Gehen Sie die Treppe der gegenüberliegenden Halle hinauf. Vom Dach aus gelangen Sie mit einem Sprung auf das Vordach.



Die Rampen

Heizen Sie über jede Rampe und jeden Hügel, den Sie in der Gegend finden. Einige Sprünge bringen Ihnen die Super-Irrsinns-Sprung-Auszeichnung ein, für die Sie ordentlich Kohle kassieren.

Komplettlösung

Portland

AUFTRÄGE VON LUIGI

Luigis Girls

Fahren Sie zur pinkfarbenen Markierung auf Ihrem Radar und stoppen Sie Ihren Wagen neben Misty, die vor dem Eingang des Krankenhauses schon auf Sie wartet. Sobald sie im Wagen sitzt, fahren Sie zurück zum Club.

Kein Spank für die Ladys

Schnappen Sie sich einen fahrbaren Untersatz und begeben Sie sich zur markierten Stelle. Steigen Sie nicht aus dem Wagen aus, sondern fahren Sie den Dealer um. Sobald Sie ihn aus dem Weg geräumt haben, ist der Auftrag erfüllt.

Misty und der Mafioso

Fahren Sie zu Mistys Appartement und drücken Sie auf die Hupe. Sobald sie im Wagen sitzt, fahren Sie mit Ihr zur nächsten Markierung und parken den Wagen im blauen Kreis.

Pump-Action-Thriller

Holen Sie sich die Knarre vom Ammo-Nation und suchen Sie das Fahrzeug der Gangmitglieder. Rammen Sie den Wagen einige Male und lassen Sie von den beiden Gangstern das Profil Ihrer Reifen checken, sobald diese aus ihrem Wagen aussteigen.

Der Bullen-Ball

Kapern Sie ein Taxi, bevor Sie die Mission beginnen. Sobald die Zeit läuft, steuern Sie auf die leichten Damen zu und sammeln pro Fuhre drei Mädels ein. Fahren Sie diese dann zum Polizeiball. Sammeln Sie für einen Transport immer nur die Frauen ein, die dicht beieinander stehen, um keine Zeit zu verplempern.

AUFTRÄGE VON JOEY LEONE

Mike „Lips" letzte Lasagne

Borgen Sie sich Mikes Kiste aus und fahren Sie sie zu 8-Balls Garage. Dort wird der Wagen mit einer

Bombe ausgerüstet. Wieder vor dem Restaurant machen Sie die Bombe scharf und verlassen das Auto. TIPP: Fahren Sie mit Mikes Wagen vorsichtig, da er sich schlecht steuern lässt. Falls Sie zu viele Beulen hineingefahren haben, müssen Sie mit der Kiste zu Pay'n' Spray fahren, um sie zu reparieren.

Adieu, „Chunky" Lee Chong

Lee Chong befindet sich in der Einkaufspassage von Chinatown, deren Zufahrten mit Pfeilern abgesperrt sind. Vor einer der Zufahrten steht ein Kombi. Stehlen Sie ihn und fahren Sie den Wagen zu Schrott. Stürmen Sie anschließend die Passage. Der flüchtende Lee Chong hat nun keinen Fluchtwagen und ist eine leichte Beute für Ihren Kühlergrill. TIPP: Mit einem kleinen Trick gelangen Sie auch trotz der Absperrung mit einem Wagen in die Passage. Parken Sie einen kleinen Wagen vor den Pfeilern und rasen Sie mit einem großen Wagen über den kleinen. Wenn Sie genügend Geschwindigkeit haben, landen Sie auf der anderen Seite der Absperrung und können Lee Chong einfacher erledigen.

Der Geldtransporter

Organisieren Sie sich ein robustes Auto und eine Uzi und verfolgen Sie den Geldtransporter. Nehmen Sie ordentlich Anlauf, bevor Sie ihn rammen. Alternativ können Sie auch neben ihn fahren und ein paar Salven Ihrer Uzi auf ihn abfeuern. Sobald er stehen bleibt, können Sie einsteigen und ihn zur Garage im Hafen fahren. Sobald Sie in der Garage stehen, werden Sie nicht mehr von der Polizei verfolgt.

Ciprianis Chauffeur

Fahren Sie Cipriani zur Wäscherei. Warten Sie, bis er den Laden wieder verlässt und fahren Sie ihn ohne Umwege nach Hause. Nun können Sie auch Aufträge von Cipriani entgegennehmen.

Der tote Passagier

Steigen Sie in den Wagen ein, der vor der Raststätte steht und fahren Sie ihn zur Müllpresse. Sobald Sie in den Wagen einsteigen, werden Sie von den Forelli-Brüdern verfolgt. Fahren Sie deshalb die Hauptstraße entlang, um genügend Platz für Ausweichmanöver zu haben. Falls die Fahrzeuge der beiden Verfolger auf dem Weg zur Müllpresse noch nich in Flammen aufgegangen sind, müssen Sie mit Waffengewalt nachhelfen. Am besten eignet sich dafür die AK-47. Den Fundort sehen Sie auf der Karte.

Die Flucht

Holen Sie die Banditen ab und fahren Sie zur Bank. Parken Sie den Wagen parallel zum Bordstein, so dass Sie in Richtung Norden schauen. Wenn die Gangster wieder zurück sind, rasen Sie die Straße entlang und durch die kleine Gasse. Dort finden Sie eine Polizeimarke. Ihr Fahndungslevel muss bei null sein, damit Sie die Gangster in ihrem Versteck abliefern können.

AUFTRÄGE VON TONI CAPRIANI

Schmutzige Wäsche

Wichtig: Sie dürfen die Transporter nicht rammen. Versperren Sie ihnen stattdessen den Weg und steigen Sie in den Transporter ein. Nun ist es ein Leichtes, ihn zu zerstören.

Der Geldbote

Holen Sie sich zuerst eine kugelsichere Weste und fahren Sie dann zum Übergabeort. Nehmen Sie den Koffer und laufen Sie schnell zu dem Transporter, der einen Ausgang versperrt und steigen Sie ein. Fahren Sie anschließend die Verfolger über den Haufen.

Das Treffen bei Salvatore

Nachdem Sie die ersten beiden Gangsterbosse abgeholt haben, parken Sie die Limo in Richtung Süden vor Tonis Haus. Sobald Toni im Wagen sitzt, geben Sie Gas und biegen bei der nächsten Straße links ab. Die Einfahrt zu Salvatores Anwesen wird durch zwei Transporter versperrt. Fahren Sie durch die kleine Lücke zwischen dem einen Transporter und dem rechten Torpfosten und parken Sie die Limo in der Garage.

Triaden und andere kleine Fische

Fahren Sie mit Tonis Männern nach Chinatown. Steigen Sie aus dem Wagen und laufen Sie in das abgesperrte Gebiet. Dort erledigen Sie den ersten Triadenboss. Kümmern Sie sich nicht um seine Schergen, sondern fahren Sie zum zweiten Boss. Diesen überrollen Sie mit Ihrem Gefährt. Bei der Fischfabrik fahren Sie einen Truck mit der Aufschrift „Belly-Up" durch das Tor. Auf der Rückseite der Fabrik nehmen Sie den letzten Triaden aufs Korn.

Explodierende Fische

Für diese Mission ist eine kugelsichere Weste und eine Schnellfeuerwaffe Pflicht. Steigen Sie in den Müllwagen bei 8-Balls Garage ein und lenken Sie ihn durch den Tunnel im Süden. Dies ist die kürzeste Route. Fahren Sie vorsichtig zur Fischfabrik und parken Sie den Müllwagen zwischen den beiden Gastanks.

AUFTRÄGE VON SAVATORE LEONE

Auf Piste mit Maria

Fahren Sie mit Maria zuerst zu Ihrem „Apotheker" und anschließend zur Party. Nach kurzer Zeit findet dort eine Razzia statt. Geben Sie also Gas sobald Maria wieder in der Limo sitzt und fahren Sie auf dem kürzesten Weg zu Salvatores Villa. Bonus: Steigen Sie beim Club aus der Limousine und schnappen Sie sich den Sportwagen vor dem Club. Fahren Sie den Wagen in Ihre Garage und kehren Sie zur Party zurück. Dieser Sportwagen eignet sich hervorragend für das Rennen gegen El Burros Leute.

Curlys Geheimkontakte

Beschaffen Sie sich ein Taxi, bevor Sie diese Mission antreten. Fahren Sie zum Nachtclub und parken Sie direkt hinter dem Taxi, das Curly zum Hafen fahren soll. Mit etwas Glück steigt er in Ihr Taxi ein, mit dem Sie ihn dann zum Hafen fahren. Auf diese Weise sparen Sie sich die lästige Verfolgungsjagd.

Der Bombenanschlag

Sie machen es sich wesentlich leichter, wenn Sie einen Truck auf die Gangway fahren, die zum Tanker hinaufführt. Durch dieses Hindernis wird 8-Ball aufgehalten, so dass Sie wesentlich mehr Zeit haben, die Jungs vom Kartell mit dem Scharfschützengewehr zu erledigen. Eine gute Scharfschützenposition haben Sie vom Dach der Lagerhalle aus, die Sie über die Treppe erreichen.

Der letzte Wunsch

Sobald Sie die Nachricht über Ihren Pager erhalten haben, sollten Sie der Aufforderung sofort folgen.

Staunton Island

AUFTRÄGE VON ASUKA KASEN (TEIL 1)

Sayonara Salvatore

Für diese Mission brauchen Sie eine Uzi. Parken Sie ein paar Meter vom Club entfernt. Sobald die Uhrzeit erreicht ist, an der die Gangster den Nachtclub verlassen, fahren Sie vor den Eingang und halten die Uzi aus dem Fenster. Halten Sie den Abzug so lange gedrückt, bis alle Gangster erledigt sind.

Unter Überwachung

Für diese Mission benötigen Sie ein Scharfschützengewehr und einige Granaten. Erledigen Sie zuerst die beiden Gauner im Park. Anschließend fahren Sie in die Nähe des Vans und werfen zwei Granaten. Beim Casino nehmen Sie die Gegner auf den Balkonen mit dem Präzisionsgewehr aufs Korn. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie einige M16 am Fuße des Hochhauses einsammeln. Eine gute Scharfschützenposition haben Sie auf dem Casino.

Der Paparazzo

Steigen Sie in das Polizeiboot beim nächsten Pier und steuern Sie das Schiff des Paparazzo an. Nach ein paar Salven aus der Bordkanone sinkt der Fotograf samt Gefährt auf den Grund des Flusses.

Zahltag für Ray

Bevor Sie diesen Auftrag annehmen, sollten Sie einen Yakuza-Sportwagen direkt vor Asukas Appartement parken. Sobald die Unterredung beendet ist, müssen Sie insgesamt vier Telefonzellen ansteuern und den Hörer abnehmen. Fahren Sie zügig, aber nicht wie ein Irrer.

V-Mann Tanner

Steigen Sie in den Yakuza-Wagen und legen Sie eine Uzi ins Handschuhfach. Fahren Sie zu der Markierung auf dem Radar und heften Sie sich an Tanners Fersen, sobald er losfährt. Bringen Sie sich neben seinem Wagen in Position, wenn er auf einer langen Geraden fährt. Zücken Sie dann die Maschinenpistole und perforieren Sie die Karosserie von Tanners Wagen. Achten Sie darauf, dass Sie Tanners Wagen nicht vorher berühren, da Ihr Fahndungslevel sonst auf vier Sterne steigt und die Hölle ausbricht.

AUFTRÄGE VON KENJI KASEN

Die Befreiung des Kenbu

Erbeuten Sie einen Polizeiwagen und lassen Sie ihn von 8-Ball mit einem Sprengsatz versehen. Fahren Sie anschließend zur Polizeistation und stellen Sie den Polizeiwagen in den Kreis. Nachdem Sie die Bombe scharfgemacht haben, setzen Sie sich in den Enforcer und fahren zu dem Loch in der Mauer. Mit dem Kenbu auf dem Rücksitz rasen Sie zum Parkhaus vor der Pay'n'Spray-Garage und wechseln das Gefährt. Anschließend lassen Sie den Wagen umlackieren.

Grand Theft Auto

Leihen Sie sich einen Sportwagen, bevor Sie diesen Auftrag annehmen. Insgesamt müssen Sie drei Fahrzeuge entwenden, die an verschiedenen Orten in Staunton Island geparkt sind. Die Fahrzeuge werden durch weinrote Punkte markiert und die Garage durch einen lila Punkt. Rasen Sie zuerst zu dem Punkt im Westen und knacken Sie dort den Sportwagen. Versuchen Sie nicht, den Wagen ohne Schrammen zur Garage zu fahren. Dadurch verplempern Sie zuviel Zeit. Achten Sie allerdings darauf, dass Ihr Gefährt nicht explodiert. Kleinere Schäden können Sie im Pay'n'Spray direkt neben der Garage beheben lassen, so dass Sie keinen Umweg fahren müssen.

Der Jamaika Deal

Für diese Mission benötigen Sie eine Uzi und reichlich Munition. Fahren Sie zum zweistöckigen Parkhaus, das sich in der Nähe Ihres Unterschlupfs befindet. Dort brauchen Sie sich nur an die Kreuzung zu stellen und abzuwarten, bis ein weinroter Wagen mit weißem Verdeck aufkreuzt. Weitere Merkmale der Yardie-Autos sind ein Rastafari hinterm Steuer und Plüschbezüge im Jaguar-Look. Kapern Sie einen Yardie-Wagen und holen Sie den Kontaktmann ab. Fahren Sie dann zum Krankenhausparkplatz und drücken Sie auf die Hupe. Die Kolumbianer erledigen Sie mit der Uzi aus dem Auto heraus. Nach der Schießerei nehmen Sie den Koffer an sich. Vergessen Sie aber nicht, die beiden Geländewagen der Kolumbianer zu zerstören. Zum Schluss fahren Sie zum Casinoparkplatz.

Die Gang

Für diese Mission benötigen Sie entweder einige Granaten oder Molotowcocktails. Holen Sie die ersten beiden Koffer ab. Den dritten müssen Sie der Gang in Portland abnehmen. Sie stehen im Park, in der Nähe des Pay'n'Spray. Fahren Sie nicht zu dicht heran, sondern steigen Sie aus dem Wagen und bringen Sie sich in Wurfdistanz. Werfen Sie dann entweder Granaten oder Molotowcocktails in rauhen Mengen. Die restlichen Hoods erledigen Sie mit einer Schnellfeuerwaffe. Nehmen Sie anschließend den Koffer an sich und bringen Sie ihn zum Casinoparkplatz.

Die Abrechnung

Ihre Aufgabe ist es, acht Dealer der Yardie-Gang aus dem Weg zu räumen. Obwohl keine Zeit abläuft, ist diese Mission zeitkritisch. Wenn Sie nicht schnell genug sind, verschwinden die Dealer nach und nach. Schnappen Sie sich also das erstbeste Auto und jagen Sie die Yardies. Achten Sie darauf, dass Sie nicht kreuz und quer durch die Stadt fahren, sondern suchen Sie immer nach dem, der Ihrem Standort am nahesten ist. Sobald die Yardies Sie sehen, eröffnen diese das Feuer mit ihren Uzis. Wechseln Sie deshalb immer rechtzeitig den Wagen, bevor er explodiert oder holen Sie sich gleich den Enforcer vom Polizeiparkplatz.

AUFTRÄGE VON RAY MACHOWSKI (TEIL 1)

Das Schweigen des Verräters

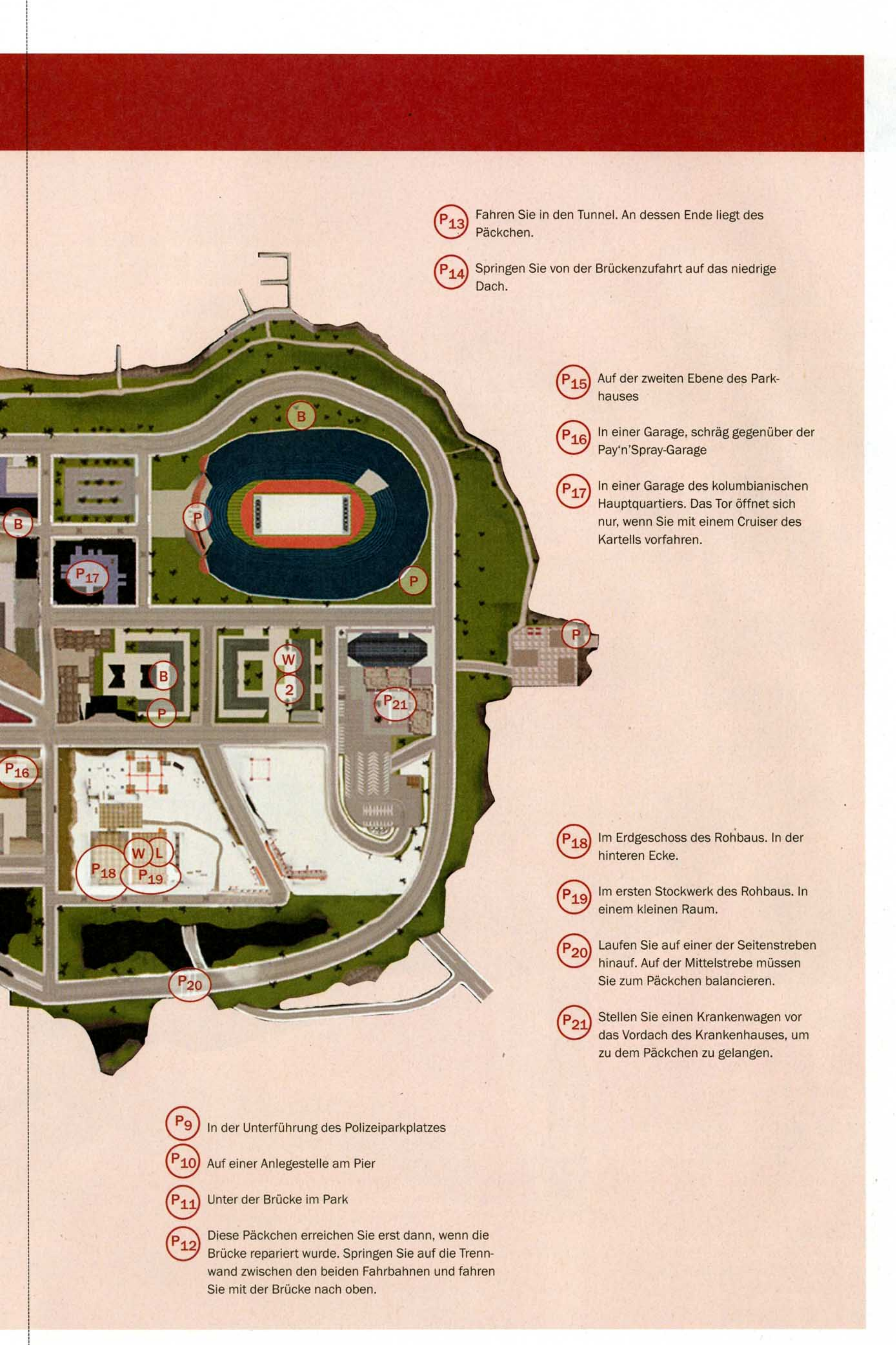
Mit einem kleinen Trick ist dieser Auftrag relativ einfach. Stopfen Sie sich einige Granaten in die Taschen und fahren Sie zum Zeugenschutz-Haus. Dort suchen Sie sich einen Van oder Transporter und stellen ihn direkt vor das Garagentor unter dem Fenster. Werfen Sie eine Granate durch das Fenster. Passen Sie aber auf, dass Sie sie nicht gegen die Wand werfen, so dass die Granate abprallt und Sie Schaden nehmen. Sobald das Zimmer in die Luft geflogen ist, öffnet sich das Garagentor. Da Sie aber ein Fahrzeug vor dem Tor geparkt haben, können die Gegner nicht entwischen. Werfen Sie eine weitere Granate, damit der Transporter in die Luft fliegt.

G

Staunton Island



G



P13 Fahren Sie in den Tunnel. An dessen Ende liegt des Päckchen.

P14 Springen Sie von der Brückenzufahrt auf das niedrige Dach.

P15 Auf der zweiten Ebene des Parkhauses

P16 In einer Garage, schräg gegenüber der Pay'n'Spray-Garage

P17 In einer Garage des kolumbianischen Hauptquartiers. Das Tor öffnet sich nur, wenn Sie mit einem Cruiser des Kartells vorfahren.

P18 Im Erdgeschoss des Rohbaus. In der hinteren Ecke.

P19 Im ersten Stockwerk des Rohbaus. In einem kleinen Raum.

P20 Laufen Sie auf einer der Seitenstreben hinauf. Auf der Mittelstrebe müssen Sie zum Päckchen balancieren.

P21 Stellen Sie einen Krankenwagen vor das Vordach des Krankenhauses, um zu dem Päckchen zu gelangen.

P9 In der Unterführung des Polizeiparkplatzes

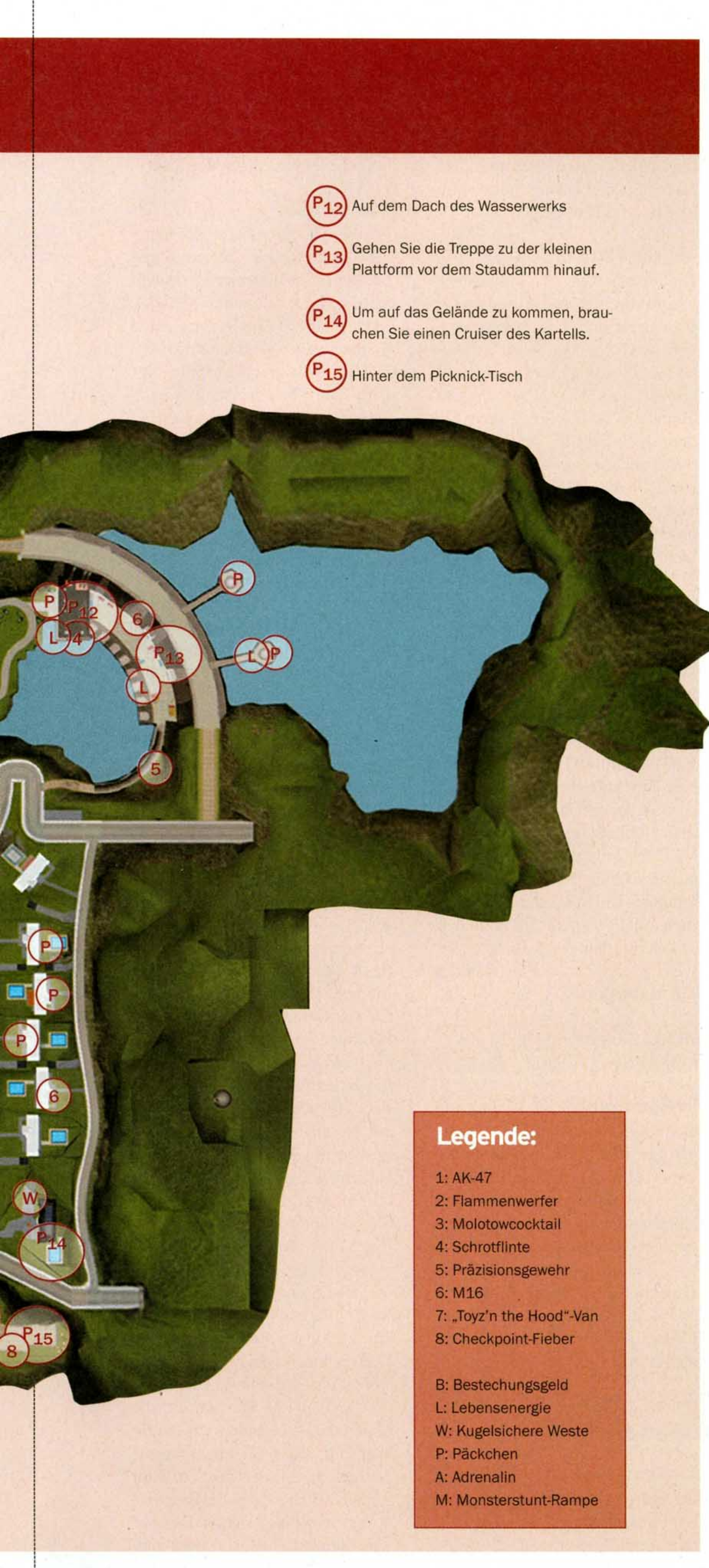
P10 Auf einer Anlegestelle am Pier

P11 Unter der Brücke im Park

P12 Diese Päckchen erreichen Sie erst dann, wenn die Brücke repariert wurde. Springen Sie auf die Trennwand zwischen den beiden Fahrbahnen und fahren Sie mit der Brücke nach oben.

Shoreside Vale





Das Waffenarsenal

Für diesen Auftrag benötigen Sie unbedingt Granaten. Fahren Sie zur Markierung und bugsieren Sie, gleich nach dem Gespräch, den Lkw vor das Tor. Greifen Sie sich anschließend die Waffen neben den Sandsäcken. Verschanzen Sie sich zwischen den Containern und behalten Sie den schmalen Gang neben der Piermauer im Auge. Wenn Sie alle Gegner aus dieser Richtung erledigt haben, werfen Sie einige Granaten oder Molotowcocktails über den Zaun zu den restlichen Kolumbianern. Zum Schluss parken Sie den Lkw vor dem Container und stellen einen Pick-up daneben. Über die beiden Fahrzeuge gelangen Sie auf den Container, auf dem der Raketenwerfer liegt.

Brennende Beweise

Knacken Sie zuerst einen Yakuza-Wagen. Sie finden einen bei Asukas Appartement oder vor dem Casino. Nehmen Sie dann die Verfolgung auf. Sobald Sie den Pick-up rammen, fällt jeweils ein Beweisstück von der Ladefläche. Steigen Sie nach der Kollision sofort in die Eisen und warten Sie, bis das Beweisstück auf der Straße liegt. Geben Sie dann wieder Vollgas und fahren Sie über die Beute. Bei der Kollision steigt Ihr Fahndungslevel um zwei Sterne. Mit dem schnellen Yakuza-Wagen verschwinden die Gesetzeshüter aber schnell im Rückspiegel.

Tödliche Bootsfahrt

Fahren Sie zu Asukas Appartement und gehen Sie zum zweiten Pier. Dort liegt ein Polizeiboot vor Anker, das Sie sich kurz ausborgen. Fahren Sie dann zum Leuchtturm vor Portland und jagen Sie den „Dynamit-Fischer" mit Ihren Bordkanonen. Verwenden Sie kein Dauerfeuer, da die Kanonen nach kurzer Zeit heiß werden und eine Feuerpause einlegen. Nach zwei Runden um den Tanker wirft die Zielperson explosive Fässer über Bord – also Augen auf im Bootsverkehr.

Der gepanzerte Zeuge

Auch bei dieser Mission sollten Sie eine Uzi im Handschuhfach haben. Spüren Sie den Krankenwagen auf und verwandeln Sie ihn in einen Schweizer Käse. Nach kurzer Zeit fällt der Kronzeuge

G

auf die Straße. Fahren Sie ihm einige Male die Verbände „glatt", bis die Mission erfüllt ist.

AUFTRÄGE VON DONALD LOVE (TEIL 1)

Die Befreiungsaktion

Fahren Sie nach Fort Staunton und entern Sie einen blauen Pick-up des Kartells. Mit diesem gelangen Sie in das Hauptquartier der Kolumbianer. Doch bevor Sie das Gelände betreten, werfen Sie zuerst einige Granaten in den Hof. Den restlichen Kolumbianer verpassen Sie ein hübsches Profilmuster Ihrer Reifen. Wenn Sie schon stark angeschlagen sind, sollten Sie sich nach Lebensenergie und einer kugelsicheren Weste umschauen. Anschließend öffnen Sie nacheinander die Garagentore, bis Sie die Geisel gefunden haben. Passen Sie aber auf, dass Sie nicht aus Versehen den Chinesen abknallen.

Das Kenji-Komplott

Organisieren Sie sich erneut einen Pick-up der Kolumbianer. Fahren Sie ins Parkhaus. Auf der vorletzten Etage rasen Sie die rechte Rampe hinauf und überrollen Kenji, der zwischen den geparkten Fahrzeugen steht. Wenn das erledigt ist, fahren Sie über die Stunt-Rampe und verlassen den Bezirk, um die Mission zu beenden.

Nächtlicher Fischzug

Obwohl diese Mission zeitkritisch ist, brauchen Sie sich um die Zeit keine allzu große Sorgen zu machen. Sobald die Zeit abgelaufen ist, beginnt das Flugzeug seine Päckchen abzuwerfen. Kapern Sie das Boot der Küstenwache bei Asukas Appartement und sammeln Sie die Päckchen ein, die an der Wasseroberfläche schwimmen. Am Ende besitzen Sie einen Fahndungslevel von fünf Sternen. Legen Sie deshalb mit dem Boot beim Asukas Pier an und steigen Sie in den Yakuza-Wagen. Von hier aus ist es kein weiter Weg zur Pay'n'Spray-Garage.

Shoreside Vale

AUFTRÄGE VON DONALD LOVE (TEIL 2)

Der Flughafen Coup

Für diesen Auftrag sollten Sie sich unbedingt ein Scharfschützengewehr vom Ammu-Nation-Laden kaufen. Damit knipsen Sie zuerst die Kartell-Jungs im Hangar und anschließend die auf der Baustelle aus. Aus dem ersten Stockwerk des Rohbaus können Sie weitere Kolumbianer ausschalten. Außerdem finden Sie hier Lebensenergie und eine kugelsichere Weste.

Bodyguard Action

Organisieren Sie sich ein schweres Gefährt und fahren Sie zu dem geparkten Securicar. Nachdem es losgefahren ist, bleiben Sie einfach stehen und warten, bis die Nachricht kommt, dass Sie den Ausgang des Tunnels sichern sollen. Fahren Sie dann zum Ende des Tunnels. Wenn der Transporter seinen Weg fortsetzt, bleiben Sie wieder stehen und warten, bis die Mission abgeschlossen ist. Falls dieser Trick nicht funktioniert, müssen Sie den Transporter verfolgen und darauf achten, dass die Kolumbianer den Sicherheitswagen nicht zerstören.

Lockvogel

Steigen Sie in den Transporter ein und fahren Sie über die Schnellstraße zur Brücke, die nach Staunton Island führt. Dort fahren Sie in das Parkhaus. Im zweiten Stock sind Sie vor den Einsatzwagen und dem Helikopter sicher. Achten Sie bei Ihrer Tour auf die Panzer. Sobald Sie einen berühren, geht Ihr fahrbarer Untersatz sofort in Flammen auf. Parken Sie am Ende den Transporter in Ihrer Garage. Sie werden ihn bei einem späteren Einsatz brauchen.

AUFTRÄGE VON RAY MACHOWSKI (TEIL 2)

Im Fadenkreuz

Sie brauchen einen schnellen Wagen für diese Mission. Fahren Sie zum Tunneleingang im Norden von Staunton Island. Bei der ersten Abzweigung fahren Sie nach links und bei der nächsten wieder links. Der Tunnel führt Sie direkt zum Flughafen. Mit dem Schlüssel fahren Sie zu Rays Garage und überführen den kugelsicheren Wagen zu Ihrem Versteck.

AUFTRÄGE VON ASUKA KASEN (TEIL 2)

Der Köder

In Shoreside Vale müssen Sie die lila Punkte zum gelben Punkt locken. Einfacher, aber zeitaufwändiger ist es, wenn Sie die Fahrzeuge einzeln zum gelben Punkt lotsen. Sobald Sie auf den Hof fahren, sollten Sie sich in der Ecke verstecken, in der auch die Rampe steht. Asukas Schergen erledigen den Rest.

Espresso-2-Go

Fahren Sie mit einem schnellen Wagen die Bezirke der einzelnen Stadtteile ab. Wenn sich in einem Stadtteil ein Kaffeestand befindet, erscheint er auf dem Radar. Greifen Sie aber keinen Kaffeestand an, bevor Sie nicht alle neun Stück auf dem Radar haben. Wenn Sie alle Stände entdeckt haben, starten Sie Ihre Säuberungsaktion. Erst fünf in Portland, dann zwei auf Staunton Island und abschließend die letzten beiden in Shoreside Vale.

Der Abfangjäger

Fahren Sie zu dem Boot und setzen Sie zur Landebahn über. Dort gehen Sie bei der Rampe vor Anker und erledigen die Kolumbianer. Sobald das Flugzeug in Sichtweite ist, feuern Sie. Sammeln Sie anschließend die Päckchen ein, die verstreut auf der Landebahn liegen. Fahren Sie mit dem Boot zurück nach Staunton Island und statten Sie Asuka einen Besuch ab.

AUFTRAG VON CATALINA

Die Übergabe

Nach der Zwischensequenz schnappen Sie sich sofort die Waffe des Kolumbianers und erledigen die restlichen Gangster, während Sie zur Garage laufen. Neben einer kugelsicheren Weste steht dort auch ein Wagen, mit dem Sie die Flucht antreten. Folgen Sie nicht dem Hubschrauber, sondern fahren Sie zuerst zum Versteck und decken Sie sich mit Waffen ein. Fahren Sie anschließend zum Staudamm. Dort räumen Sie die erste Straßenblockade aus dem Weg. In der Kurve finden Sie ein Präzisionsgewehr. Damit nehmen Sie die restlichen Gegner aufs Korn und arbeiten sich bis zur Treppe des Landeplatzes vor. Dort angekommen, nehmen Sie ein Schnellfeuergewehr in die Hand und knallen die Wachen ab, die Maria als Geisel halten. Passen Sie aber auf, dass Sie nicht versehentlich auf Maria schießen. Zum Schluss heben Sie den Raketenwerfer auf und holen den Helikopter vom Himmel.

LARS THEUNE

Morrowind

Der hochkomplexe Rollenspiel-Kracher von Bethesda hält zu Beginn einige Schwierigkeiten bereit. Wir erklären Ihnen, was Sie über die Charaktererschaffung wissen müssen, begleiten Sie bei den ersten Schritten durch die neue Welt und geben nützliche Tipps für alle Lebenslagen eines Abenteurers.



GUTE WAHL
Morrowind ist der Heimatkontinent der Dunkelelfen und aus diesem Grund spielt sich diese Rasse besonders einfach.

M

1. Charaktererschaffung

Für welche Rasse soll ich mich entscheiden?

Einsteiger sollten die Finger von Argoniern und Kahjit lassen. Beide haben in **Morrowind** unter rassistischen Anfeindungen zu leiden und spielen sich entsprechend schwierig. Eine gute Wahl ist der Dunkelelf: Seine Herkunft sorgt zu Beginn für bessere Preise bei den Händlern und eröffnet bei Gesprächen mit den zahlreichen NPCs einige zusätzliche Dialog-Optionen.

Welche Klasse soll ich wählen?

Erstellen Sie sich Ihre eigene Klasse! Das macht nicht nur wesentlich mehr Spaß, sondern bietet Ihnen auch die Möglichkeit, Ihren Charakter perfekt an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Wenn Sie ein wenig Geduld mitbringen, können Sie sich gleich ein Allround-Talent erstellen – so steigen Sie zwar langsamer auf, können aber in alle Gilden eintreten und haben im späteren Spielverlauf mehr Handlungsfreiheit.

Welche Fähigkeiten brauche ich unbedingt?

In die Liste Ihrer primären Fähigkeiten gehört ein Waffenskill (vorzugsweise Long Blade), die Magieschule Destruction sowie Heavy Armour – damit können Sie später die besten Rüstungen im Spiel wirkungsvoll nutzen. Wenn Sie den Stufenanstieg beschleunigen wollen, können Sie zusätzlich Acrobatics wählen; legen Sie sich dann einfach die Sprung-Funktion auf die mittlere Maustaste und hüpfen Sie durch die Welt. Vermeiden Sie es auf jeden Fall, mehr als eine Waffen- oder Rüstungsfähigkeit zu wählen.

Ich kapiere das ganze Fähigkeiten-System nicht!

Eigentlich ist es ganz einfach: Sie haben je fünf primäre und sekundäre Fähigkeiten. Wenn Sie zehn davon erhöhen, steigen Sie eine Erfahrungsstufe auf – die Kombination spielt dabei keine Rolle. Gewinnen Sie einen Level hinzu, dürfen Sie außerdem drei Eigenschaften steigern. Jede Fähigkeit basiert auf einer Eigenschaft (Long Blade zum Beispiel auf Stärke) – wenn Sie also viele auf Stärke basierende Fähigkeiten erhöht haben, dürfen Sie mit aller Wahrscheinlichkeit diese Eigenschaft entscheidend verbessern.

Kleine **Rassenkunde**

Zehn Rassen stehen zur Auswahl – aber welche davon passt zu welcher Klasse? Die folgende Tabelle verrät, mit welchen Starteigenschaften die einzelnen Rassen das Spiel beginnen.

	Argonian	Breton	Dark Elf	High Elf	Imperial	Kahjit	Nord	Orc	Redguard	Wood Elf
					Männlich/weiblich					
Strenght	40/40	40/30	40/40	30/30	40/40	40/30	50/50	45/45	50/40	30/30
Intelligence	40/50	50/50	40/40	50/50	40/40	40/40	30/30	30/40	30/30	40/40
Willpower	30/40	50/50	30/30	40/40	30/40	30/30	40/50	50/45	30/30	30/30
Agility	50/40	30/30	40/40	40/40	30/30	50/50	30/30	35/35	40/40	50/50
Speed	50/40	30/40	50/50	30/40	40/30	40/40	40/40	30/30	40/50	50/50
Endurance	30/30	30/30	40/30	40/30	40/40	30/40	50/40	50/50	50/50	30/30
Personality	30/30	40/40	30/40	40/40	50/50	40/40	30/30	30/25	30/40	40/40
Luck	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40	40/40

Der **PC Games**-Charakter

Fähigkeiten und kein Ende: Für welche Skills soll man sich da bloß entscheiden? Einen guten Start legen Sie mit unserem Beispiel-Charakter hin; er ist ein echtes Allround-Talent und lässt kaum einen Wunsch offen.

Spezialisiert auf:
Magie (da schwieriger zu erhöhen als andere Fähigkeiten)

Bevorzugte Attribute:
Endurance (mehr Hitpoints) und
Intelligence (schwierig zu erhöhen)

Primäre Fähigkeiten:
- Long Blade (bereits früh im Spiel gibt es viele gute Schwerter)
- Heavy Armour (damit können die besten Rüstungen getragen werden)
- Destruction (sehr hilfreich gegen starke Gegner)
- Alteration (viele wichtige Zaubersprüche – zum Beispiel Levitation – basieren darauf)
- Acrobatics (schnelles Aufsteigen ist damit einfach)

Sekundäre Fähigkeiten:
- Enchant (gut, um magische Gegenstände herzustellen und effektvoll einzusetzen)
- Mysticism (viele gute Zaubersprüche stammen aus dieser Magieschule)
- Athletics (lange Wege werden so viel schneller zurückgelegt)
- Security (zum Knacken von Schlössern aller Art)
- Armorer (weil das Reparieren von Waffen und Rüstungen sonst ein Vermögen kostet)

Ein Beispiel: Charakter Hans Wurst hat die folgenden Fähigkeiten gesteigert:

5x Long Blade (Stärke)
3x Destruction (Willensstärke)
2x Heavy Armour (Ausdauer)

Beim Stufenanstieg darf Hans Wurst nun einige Punkte auf Stärke, ein paar auf Willensstärke und einen oder zwei Punkte auf Ausdauer verteilen. Der Trick bei der Sache: Hier spielen auch Ihre sonstigen Fähigkeiten eine Rolle. Wenn Sie also die zu verteilenden Punkte maximieren wollen, nehmen Sie sich vor dem Stufenanstieg kurz Zeit und trainieren einige Ihrer unwichtigen Skills.

Ist das Sternzeichen wichtig?

Unbedingt. Wenn Ihr Charakter auch nur am Rande mit Magie zu tun haben soll, kommen Sie an The Apprentice nicht vorbei. Mit diesem Sternzeichen erhöhen Sie Ihre Spruchpunkte um 50 Prozent – der Nachteil – eine Schwäche gegenüber feindlichen Zaubersprüchen – ist nicht so gravierend, wie er zu Beginn erscheint.

2. Allgemeine Tipps

Der Mercantile-Skill

Keine Fähigkeit im Spiel lässt sich so einfach steigern: Verkaufen Sie Gegenstände immer einzeln und verlangen Sie ein paar Goldstücke mehr, als Ihnen der Händler anbietet. In Rekordzeit schrauben Sie Ihren Mercantile-Skill auf diese Weise in astronomische Höhen.

Ein Hunni für den Händler

Bestechen Sie Ihre bevorzugten Händler. Durch die besseren Preise machen Sie das investierte Bestechungsgeld locker wieder wett. So lässt sich schnell ein kleines Vermögen anhäufen. Alternativ funktionieren auch ein Charm-Zauberspruch oder die Speechcraft-Fähigkeit.

Zauberspruch-Dummies

Magieschulen lassen sich ganz einfach trainieren: Erstellen Sie sich in der Magiergilde einfach einen billigen Zauberspruch der gewünschten Schule (Kosten: 1 Zauberspruchpunkt), gehen Sie in eine ruhige Ecke und fangen Sie an, zu zaubern. Wer zwei Stunden in die wilde Klick-Orgie investiert, wird ganz ohne Cheaten mit hohen Zauberwerten belohnt.

Kein Respekt vor dem Gesetz

Machen Sie es sich ruhig zur Gewohnheit, in jedem Haus die Schränke und Kisten zu durchsuchen. Solange Sie nicht beobachtet werden, dürfen Sie gefahrlos Schlösser aufbrechen und alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Merken Sie sich besonders gut gesicherte Türen und Truhen und kehren Sie später mit einer höheren Security-Fähigkeit oder einem besseren Öffnen-Zauberspruch zurück – es lohnt sich fast immer.

Bücher erhöhen Fähigkeiten

Auch wenn Sie keine Lust haben, die zahlreichen Bücher des Spiels zu lesen, sollten Sie nicht achtlos daran vorbeigehen. Viele von ihnen verbessern nach der Lektüre eine Ihrer Fähigkeiten permanent. Welche das sind, lässt sich ganz einfach an ihrem Verkaufswert erkennen. Bringt ein Buch mehr als 200 Goldstücke, steigert es auch mit ziemlicher Sicherheit einen Skill. Pro Buch klappt das leider nur einmal.

Der Editor hilft

Keine Sorge, wenn Sie einmal einen wichtigen Gegenstand verloren oder aus Versehen verkauft haben; mit dem mitgelieferten Editor können Sie das gewünschte Item ganz einfach neu erstellen und an einen Ort legen, an dem Sie es garantiert wiederfinden.

Die drei großen Häuser

Im Laufe des Spiels können Sie einem der drei großen Dunkelelfen-Häuser beitreten. Zur Wahl stehen Hlaalu, Redoran und Telvanni. Jedes Haus funktioniert ähnlich wie eine Gilde; es warten viele Quests und eine komplette Karriereleiter. Haben Sie einen hohen Rang erreicht, wird man Ihnen sogar eine eigene Festung errichten! Aber Vorsicht: Sind Sie einmal in ein Haus eingetreten, gibt es kein Zurück mehr. Zur Orientierung: Haus Hlaalu honoriert Verhandlungsge-

schick, Haus Redoran steht auf Gefragt-wird-hinterher-Kämpfer und Haus Telvanni ist eine anarchistische Magier-Vereinigung. Auf den Spielverlauf hat Ihre Entscheidung übrigens keinen Einfluss.

Dracula lässt grüßen

Der eingebaute Vampirismus ist quasi ein Spiel im Spiel. Bevor Sie als Blutsauger losziehen können, müssen Sie sich erst einmal anstecken. Vampire finden Sie überall auf der Welt, bevorzugt aber in den diversen Ancestral-Tombs. Bei jedem Treffer durch einen Vampir besteht eine kleine Chance, dass Sie sich mit der Krankheit infizieren. Es kann also durchaus eine Weile dauern, bis Sie es geschafft haben – und da Vampire zähe Burschen sind und ordentlich austeilen können, sollten Sie vorzugsweise eine zweistellige Erfahrungsstufe erreicht haben. Wer Vampir geworden ist, wird mit höheren Eigenschaften und Fähigkeiten belohnt, darf sich fortan aber nur noch nachts bewegen und kann nur noch mit NPCs reden, die der eigenen unheiligen Brut angehören; alle anderen werden Sie attackieren. Das ist nicht ganz so schlimm, wie es sich anhört: Es gibt nämlich nicht nur ein Heilmittel, sondern auch eine Menge ganz spezifischer Vampir-Quests. Trotzdem gilt: vorher abspeichern!

Das eigene Haus

Im Gegensatz zum Vorgänger **Daggerfall** ist es nicht mehr möglich, ein eigenes Haus zu erwerben. Wenn Sie nicht warten wollen, bis Ihnen eine Festung geschenkt wird, können Sie zu einer hinterhältigen, aber wirkungsvollen Taktik greifen: Suchen Sie sich eine schöne Bleibe und bringen Sie den Inhaber unauffällig um die Ecke. Schon gehört das Haus Ihnen und Sie können gefahrlos Ihre überschüssigen Gegenstände dort verstauen. Damit Sie nicht aus Versehen einen wichtigen NPC umbringen, sollten Sie sich ein Opfer aussuchen, das bereits in einer abgeschlossenen Quest involviert war.

Kampfmagie nutzen

Wenn Sie zu Beginn die Magieschule Destruction als primäre Fähigkeit gewählt haben, starten Sie mit dem Zauberspruch Fire Bite – nutzen Sie ihn! Während der ersten Erfahrungsstufen richtet er wesentlich mehr Schaden an als die Waffen, die Sie zu diesem Zeitpunkt finden. Bedenken Sie dabei, dass die Chance für einen erfolgreichen Zauberversuch von Ihrer verfügbaren Ausdauer abhängt.

LESERATTE Viele Bücher verbessern Ihre Fähigkeiten permanent. Lassen Sie die Schinken daher nicht einfach links liegen.



3. Die ersten Schritte

Zeit lassen!

Vor Ihrer Entlassung bekommen Sie ein Päckchen und den Auftrag, es nach Balmora zu bringen. Damit starten Sie die Haupt-Storyline. Bevor Sie sich auf die Socken machen, sollten Sie sich ein wenig Zeit nehmen und das kleine Dörfchen Seyda Neen erkunden. Hier warten die ersten Quests und einige Goldstücke auf Sie.

Der magische Ring

Sprechen Sie mit Fargoth (einer der NPCs auf der Straße) und Sie erfahren, dass die Wachen seinen magischen Ring geklaut haben. Der Ring befindet sich in einem Fass zwischen den beiden Gebäuden, die Sie im Laufe Ihrer Entlassung durchlaufen haben. Geben Sie Fargoth den Ring und er zeigt sich erkenntlich, indem er seinem Freund von Ihrer guten Tat berichtet – wie schön, dass sein Freund der örtliche Händler ist und Ihnen nun bessere Preise anbietet.





AUSGETRIEBEN Den Steuereintreiber von Seyda Neen hat's erwischt. Seine Leiche liegt auf einer kleinen Landzunge westlich der Stadt.

Der magische Ring, Teil 2

In der Taverne treffen Sie Hrisskar Flat-Foot. Er erzählt Ihnen, dass ihm Fargoth ein paar Goldstücke schuldet, und fragt, ob Sie die nicht „besorgen" könnten. Wenn Sie zustimmen, erhalten Sie die Information, dass Fargoth irgendwo ein geheimes Versteck besitzt. Warten Sie nun bis Mitternacht und begeben Sie sich auf die Spitze des Leuchtturms. Behalten Sie Fargoth im Auge und Sie werden bald sehen, wie er zu dem kleinen Sumpfsee in der Mitte des Dorfes geht. Dort befindet sich ein hohler Baumstumpf und darin finden Sie neben den gesuchten Goldstücken auch den magischen Ring wieder. Außerdem winkt ein guter Dietrich.

Der verschwundene Steuereintreiber

Wenn Sie ein paar NPCs nach den neuesten Gerüchten gefragt haben, werden Sie wissen, dass der örtliche Steuereintreiber verschwunden ist. Sie finden seine Leiche auf einer kleinen Landzunge westlich der Stadt. Nehmen Sie die Goldstücke und das Schriftstück an sich und begeben Sie sich zu Socucius Ergalla (der NPC, bei dem Sie zu Beginn Ihre Klasse gewählt haben). Wenn Sie ehrlich sind und ihm die Steuergelder geben, bekommen Sie den Auftrag, den Mörder zu finden. Ihr nächster Schritt führt Sie zurück in den Leuchtturm. Dort erzählt Ihnen Thavere Vedrano, dass der Steuereintreiber Ärger mit Foryn Gilnith hatte. Also ab zu Foryn Gilniths Hütte und den Kerl zur Rede gestellt. Nachdem Sie mit ihm fertig sind, erstatten Sie bei Socucius Ergalla Bericht und sind um 500 Goldstücke reicher. Wenn Sie Thavere Vedrano den Ring des Steuereintreibers bringen, zeigt die sich außerdem in Form von einigen Tränken erkenntlich.

Der tote Magier

Folgen Sie der Straße in Richtung Nordwesten und Sie werden bald einen Schrei aus den Boxen hören. Kurz darauf fällt ein Magier vor Ihren Augen vom Himmel. Der dämliche Kerl ist offenbar ein Opfer seiner Experimente geworden. Sein magisches Schwert braucht er jetzt jedenfalls nicht mehr und es wird Ihnen zu Beginn gute Dienste erweisen.

Der Weg nach Balmora

Legen Sie den Weg ruhig zu Fuß zurück und machen Sie den einen oder anderen Abstecher in die Wildnis. Krabben und anderes Kriechgetier sind genau die richtigen Gegner, um Ihre Waffenfähigkeit zu verbessern. Folgen Sie dabei einfach den Wegweisern und Sie können sich gar nicht verlaufen. Auch ein Abstecher in die Dungeons kann sich lohnen – einfach abspeichern und schauen, ob Sie den Gegnern darin gewachsen sind.

Die Hauptstory beginnt

Wenn Sie bereit sind, können Sie nach Caius Cosades suchen. Die Mitglieder der Diebesgilde im South Wall Cornerclub wissen, wo sich sein Haus befindet – nämlich in der südwestlichen Ecke von Balmora. Kaum angekommen, schickt Sie Caius auch schon wieder los: Hasphat Antabolis weiß etwas über einen geheimen Dunkelelfen-Kult und dieses Wissen sollen Sie ihm entlocken. Sie finden Hasphat im Keller der Krieger-Gilde und natürlich hätte er gerne eine Gegenleistung von Ihnen. Eine Dwemer-Puzzle-Box sollen Sie besorgen, finden können Sie das Ding in der alten Ruine von Arkngthand. Folgen Sie dazu einfach dem Weg in Richtung Seyda Neen und biegen Sie vor Fort Moonmoth nach Osten auf einen kleinen Bergpfad ab. Bald darauf erreichen Sie eine Brücke – Vorsicht, am Ende wartet ein übellauniger Magier, der nicht einfach zu besiegen ist. Arkngthand liegt dann zu Ihrer Rechten; den Eingang öffnen Sie mit einem kleinen Hebel, der an einer Säule direkt davor angebracht ist.

Wo ist die blöde Puzzle-Box?

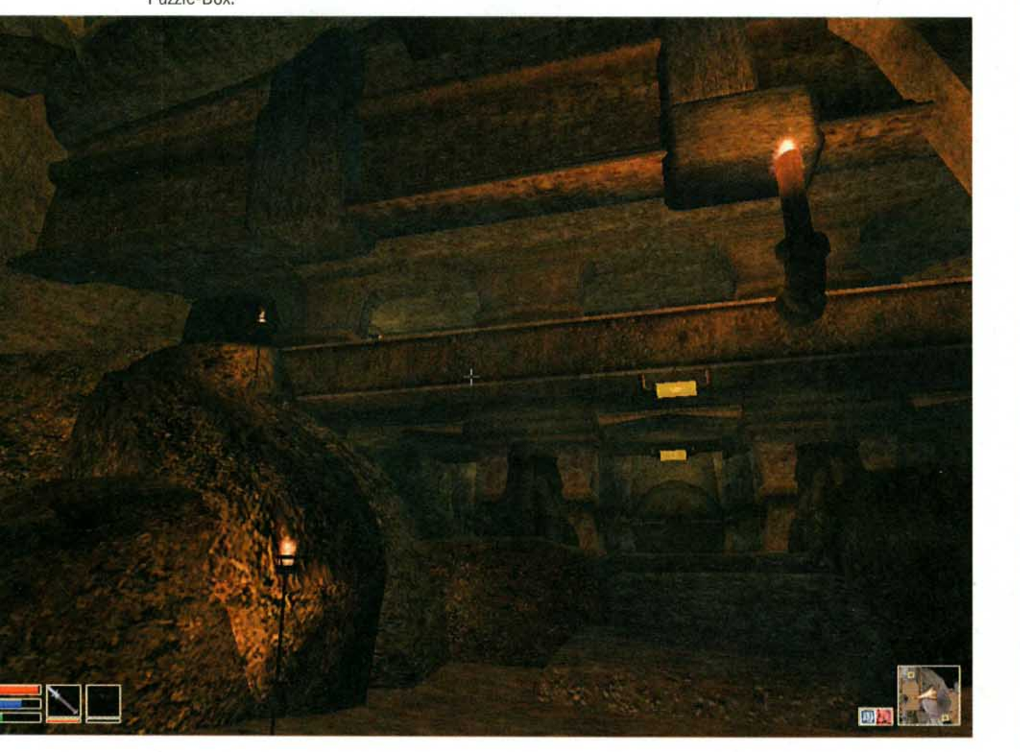
Von dem ersten großen Raum des Dungeons führen nicht nur drei Türen tiefer in das Gewölbe, sondern auch ein Weg zu einer höher gelegenen Empore (siehe Screenshot). Dort finden Sie hinter einer weiteren Tür den gesuchten Gegenstand im Regal. Nehmen Sie sich trotzdem Zeit und kämpfen Sie sich durch den kompletten Dungeon. Es warten zahlreiche Artefakte, die sich prima verkaufen lassen.

Die Cheats

Wenn Sie partout nicht mehr weiterkommen, helfen Ihnen die folgenden Cheat-Codes. Rufen Sie einfach mit einem Druck auf die Zirkumflex-Taste die Konsole auf und tippen los.

tgm	Schaltet den Gottmodus ein
coc „Ort"	Teleportiert an den gewünschten Ort; Anführungszeichen nicht vergessen!

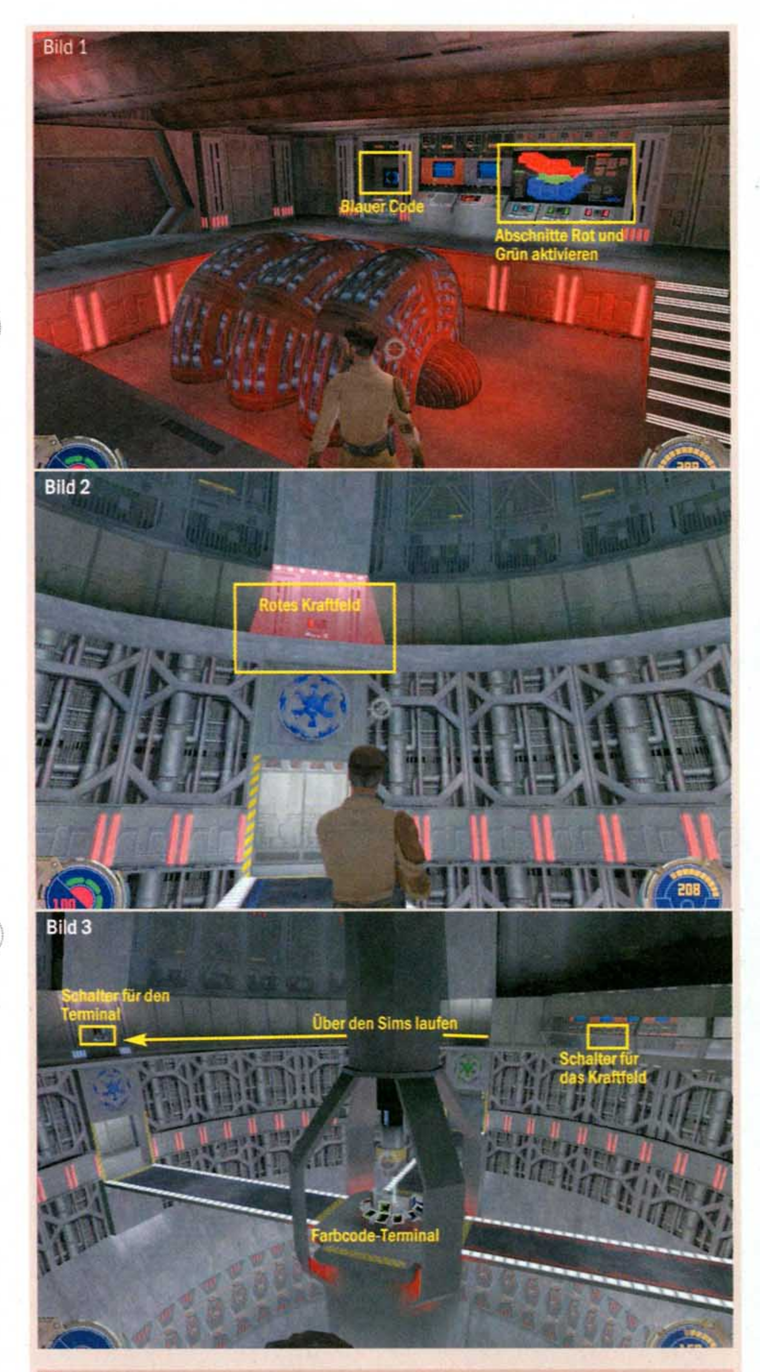
JOCHEN GEBAUER



VERSTECKT Die Empore in der Eingangshalle ist nicht leicht zu entdecken. Klettern Sie die Felsen hinauf und Sie finden die gesuchte Puzzle-Box.

Jedi Outcast

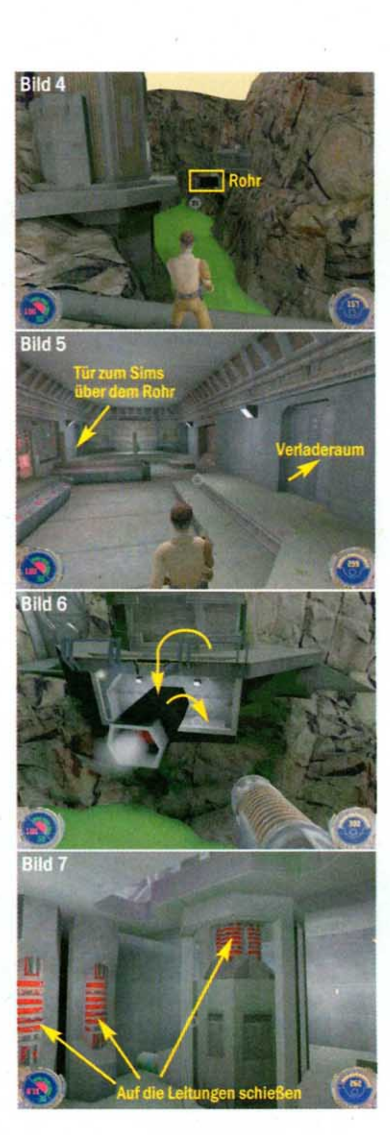
Kein anderes Spiel beschäftigt die Action-Fans zurzeit so sehr wie Activisions Lichtschwert-Spektakel Jedi Outcast. Täglich trudeln Dutzende Fragen zu diversen Puzzles ein - Grund genug für uns, auf vier Seiten die häufigsten Leserfragen detailliert zu beantworten.



Mission 1:

Der Schalter für die Farbcode-Konsole

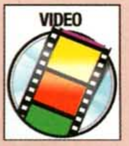
Viele Leser haben uns gefragt, wie man in der ersten Mission den Farbcode-Terminal benutzt. Sie müssen dafür unbedingt den roten Basisabschnitt öffnen (Bild 1). Wenn Sie in dem Abschnitt sind, begeben Sie sich über die Treppe zum Raum über der Halle mit der Farbkonsole. Der Schalter deaktiviert das rote Kraftfeld (Bild 2) bei dem Schalter auf dem Sims. Um den Code-Apparat in der Halle in Betrieb zu nehmen, drücken Sie den Schalter auf dem Sims (Bild 3).



Mission 3:

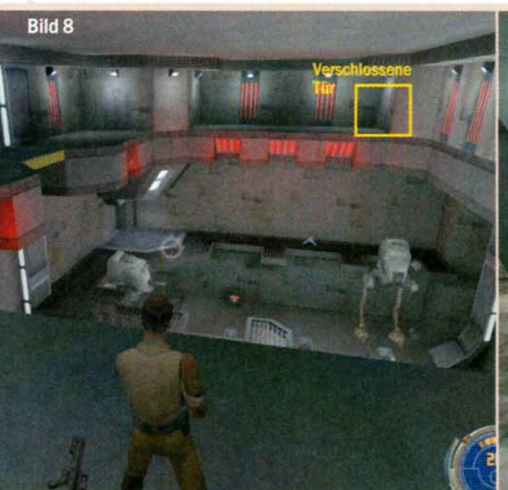
Die Fahrt mit der Lore

Immer wieder haben uns Fragen zu dieser Mission erreicht, wie man denn nun zu dem Rohrschacht gelangt. Die Screenshots zeigen Ihnen, wie Sie dieses Puzzle lösen. Blicken Sie von den Rohren zu Beginn des Levels nach links in die Schlucht. Dort sehen Sie, wie in regelmäßigen Abständen ein Rohr zum Vorschein kommt (Bild 4). Wenn Sie im Minenkomplex vor der Kammer mit der Lore stehen, benutzen Sie die Tür hinten links (Bild 5). Sie stehen nun auf dem Sims, unter dem sich das Rohr befindet. Springen Sie in einem passenden Moment hinunter. Wenn Sie sich auf die Wand zubewegen, hüpfen Sie auf den Absatz (Bild 6). Rennen Sie in das Rohr hinein und schießen Sie auf die vier rot pulsierenden Leitungen links und rechts und dann auf die zentrale Einheit in der Mitte (Bild 7). Fahren Sie mit der Verladeeinheit nach oben. Die Kammer wird nicht mehr verstrahlt und Sie können in Ruhe auf eine Lore steigen.



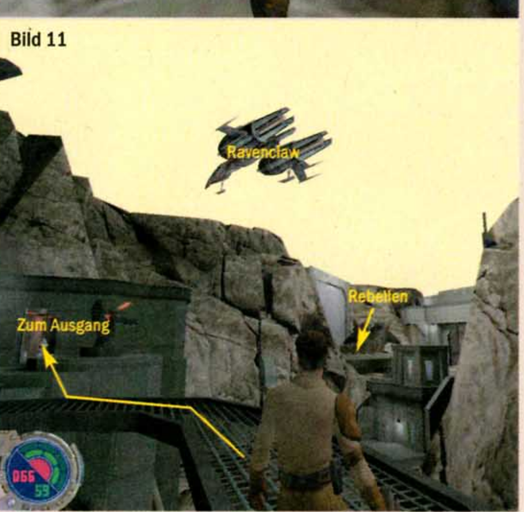
Videodatei:
Jedi Outcast2.mpg
Das Video zeigt die Lösung für Mission 16 und die Kämpfe gegen Galak und Desann.







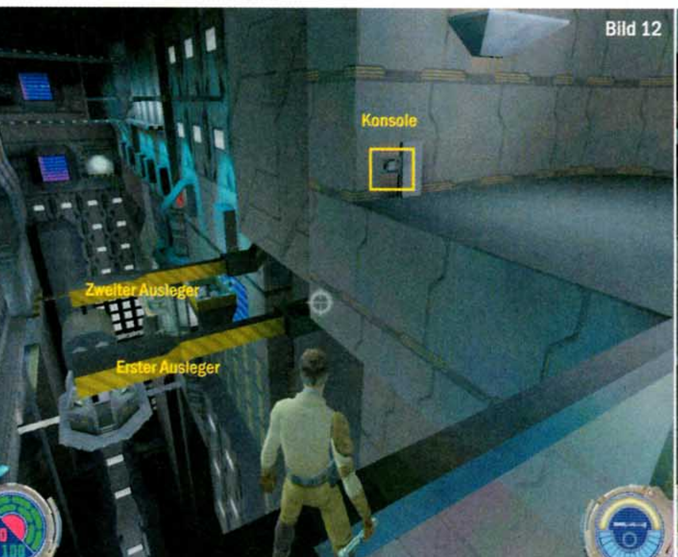




Mission 5:

Tür-Bug am Ende des Levels

Viele Spieler beklagen sich, dass sich eine Tür nach der Zerstörung der Ionenkanonen nicht öffnet (Bild 8). Wir sind dem nachgegangen und haben herausgefunden, dass viele Nachwuchs-Jedis versäumt hatten, alle AT-STs zu zerstören, die dem Spieler im Tal zusetzen (Bild 9). Außerdem haben auch Cheater Probleme, wenn sie vor der Zerstörung der Kanonen den Cheat „Noclip" benutzen, um hinter die verschlossene Tür zu gelangen. Sie erreichen zwar Tavion, Desann und Jan, allerdings stehen diese nur in der Gegend herum. Etliche Leser machten auch den Fehler, zum Startpunkt zurückzulaufen, weil sie dort den Ausgang vermuteten (Bild 10). Die richtige Ausgangstür befindet sich aber in der großen AT-ST-Halle, in der mehrere dieser Ungetüme geparkt stehen (Bild 8). Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie die Ravenclaw in einer Zwischensequenz beobachten (Bild 11). Dadurch wird ein Skript ausgelöst und die richtige Tür ist offen.





Mission 8:

Sackgasse auf dem Dach

Nach den verwirrenden Straßen in Nar Shaddaa stehen Sie am Ende auf einem der Dächer neben einer R5-Einheit an einer Konsole (Bild 12). Mithilfe der Konsole gelangen Sie auf den ersten Stahlausleger. Von dort müssen Sie auf den zweiten Ausleger. Sie können nun so hoch und so weit springen, wie Sie wollen – Sie gelangen erst dorthin, wenn Sie Ihre Machtkräfte richtig einsetzen. Benutzen Sie „Griff", um den zweiten Ausleger zu sich hinzuziehen. Wenn Sie auf dem Müllschlepper stehen, kommen Sie an zwei Lichttafeln vorbei, die sich an den Hauswänden befinden (Bild 13). Sie müssen an diesen Stellen die Macht „Schub" einsetzen, um die Ampeln umzustellen.


Bild 14



Bild 15
Bild 16

Mission 9:

Das versperrte Gitter im Zellenbereich

Das Passwort, um in Reelo Baruks Bereich vorzudringen, finden noch viele Spieler, jedoch scheitern sie oft am Gitter, hinter dem zwei Wee-Quay Wache halten. Es gibt dort keinen Schalter oder Ähnliches. Was jedoch hilft, ist, einfach das Schwert zu zücken und die Stäbe zu zerbröseln – und schon kann es weitergehen (Bild 14).

Mission 10:

Die Abwehrkanone

Wenn Sie die dunkle Kammer durchquert haben, findet auf der anderen Seite ein geskriptetes Ereignis statt, in dem Lando per Funk von einer Kanone spricht. Kämpfen Sie sich bis zur Plattform vor, auf der ein Gran postiert ist (Bild 15). Von dort zerstören Sie das Geschütz und springen zu den Überresten hoch (Bild 16). Hinter dem Geschütz gehen Sie durch den Korridor, der Sie zur Konsole für das Hangartor führt.

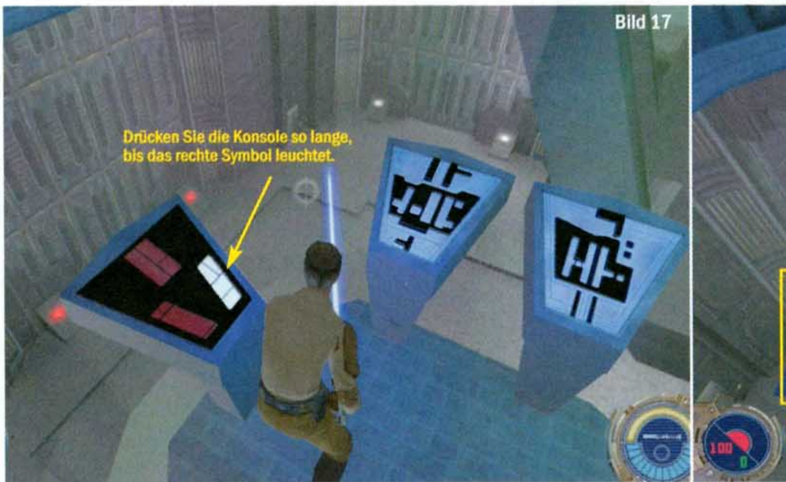


Bild 17



Bild 18

Mission 14:

Die Suche nach der Doomgiver

Probleme macht der große Hangar, in dem viele Spieler nicht wissen, welches Tor sie öffnen müssen, damit es weitergeht. In der Steuerzentrale gibt es zwei Konsolen. Eine davon besitzt drei längliche Flächen (Bild 17). Wenn Sie die Konsole aktivieren, wird eine Fläche weiß und die runden Kontrollleuchten am entsprechenden Tor leuchten ebenfalls weiß. Drücken Sie so lange, bis das rechte Symbol leuchtet. Damit öffnet sich die Tür zum Hangar mit einem imperialen Shuttle darin (Bild 18). Vom Dach des Shuttles gelangen Sie dann auf einen Metallsteg und von dort in einen Lüftungsschacht.



Mission 15:

Levelausgang

Nachdem Sie die beiden Mini-Walker erledigt haben, kämpfen Sie sich bis zu einer Kontrollstation vor. Dort aktivieren Sie ein Kontrollfeld. Arbeiten Sie sich wieder zurück in die Halle, in der Sie die beiden Walker bekämpft haben. Sie gelangen in einen weiteren Hangarabschnitt, in dem Sie sich mit einem ausgewachsenen AT-ST messen müssen. Sie müssen diesen Kampf aber nicht bestreiten, sondern können auf die Panzertür hinten links zulaufen (Bild 19). Im Raum dahinter warten schwer bewaffnete Sturmtruppen auf Sie. Bei den Rampen, die nach oben führen, gibt es links und rechts je einen Durchgang (Bild 20). Unten ist ein verminter Bereich, in dem sich der ersehnte Levelausgang befindet.



Mission 16:

Die Lasergänge



Dieser Abschnitt wird von den meisten Spielern verflucht, da die Entwickler eine gemeine Sackgasse eingebaut haben. Wenn Sie die drei Kristalle zerstört haben, wird ein Durchgang frei, in dem ebenfalls tödliche Laserstrahlen pulsieren. Mithilfe von „Geschwindigkeit" erreichen Sie problemlos eine kleine Abzweigung, in der ein imperialer Soldat tot am Boden liegt. Sie dürfen diesen Gang aber nicht weitergehen – dahinter ist eine Ecke, die Sie auch mit „Geschwindigkeit" nicht lebend passieren können. Sie müssen umkehren und den Gang, aus dem Sie gekommen sind, weiter nach rechts und um die Ecke laufen (Bild 21). So umgehen Sie die Sackgasse und gelangen an einer anderen Stelle zu der Kammer mit dem Schalter für die Laserstrahlen. Sie müssen danach zur Kammer mit den zerstörten Kristallen zurück. Im Gang davor ist der Schacht, in den Sie hochspringen müssen.

Mission 20:

Galak

DEMO

Der Kampf gegen den Zwischengegner bereitet vielen Spielern Kopfzerbrechen. Setzen Sie zuerst den Raketenwerfer oder Granaten ein, um den Schutzschild kurzzeitig zu destabilisieren. Feuern Sie dann unbedingt auf den roten Generator am Kopf (Bild 22). Wenn Sie Erfolg haben, fällt Galak kurz zu Boden. Jetzt können Sie ihm den Rest geben (Bild 23).



Dungeon Siege

Haben Sie schon das Königreich Ehb befreit und sind bereit für neue Taten? Schön, denn die Entwickler von Dungeon Siege halten noch ein witziges Gimmick bereit, in dem gefiederte Tiere die Hauptrolle spielen.

Der Chicken-Level

Ähnlich wie der berühmte Kuhlevel bei **Diablo 2** haben die Schöpfer von **Dungeon Siege** einen Bonuslevel ins Spiel integriert, den so genannten Chicken-Level. Allerdings sollten Sie etwas Mühe und viel Zeit einplanen: Sie benötigen drei Gegenstände und müssen außerdem das Multiplayer-Spiel beendet, das heißt, alle acht Stadt-Steine eingesammelt haben.

Klein und unscheinbar

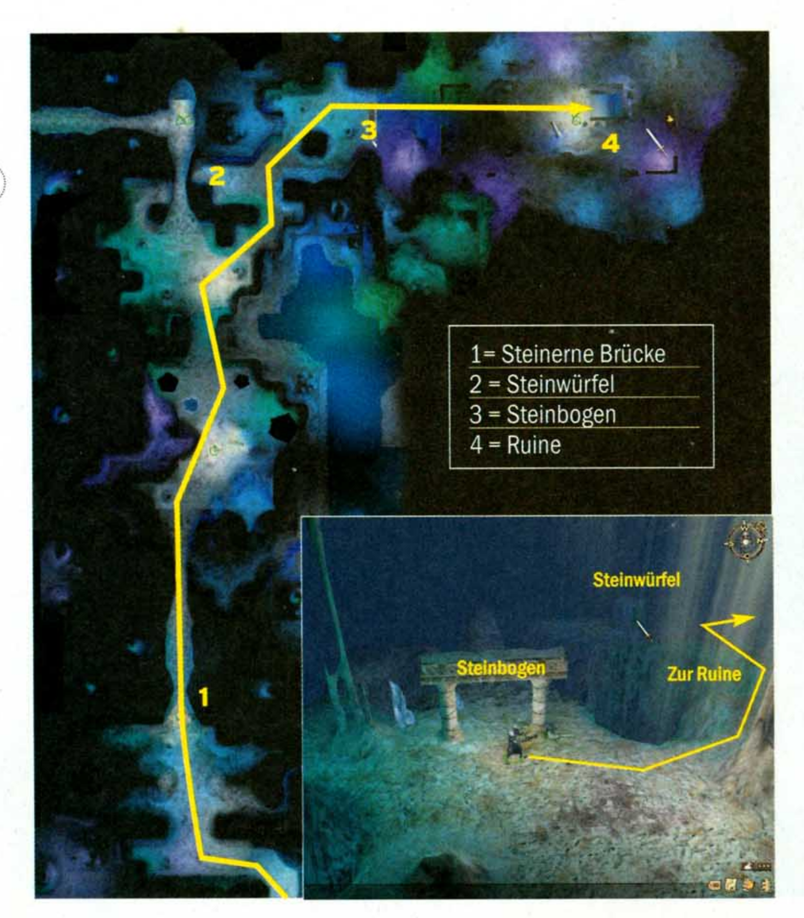
Wenn Sie ein Spiel beginnen, egal ob im Einzel- oder Multiplayer-Modus, ist Ihr Startcharakter mit einem Messer ausgerüstet. Werfen Sie diesen Gegenstand nicht weg oder verkaufen ihn gar. Er ist der erste von drei benötigten Gegenständen, die Sie für die Freischaltung des Chicken-Levels benötigen.

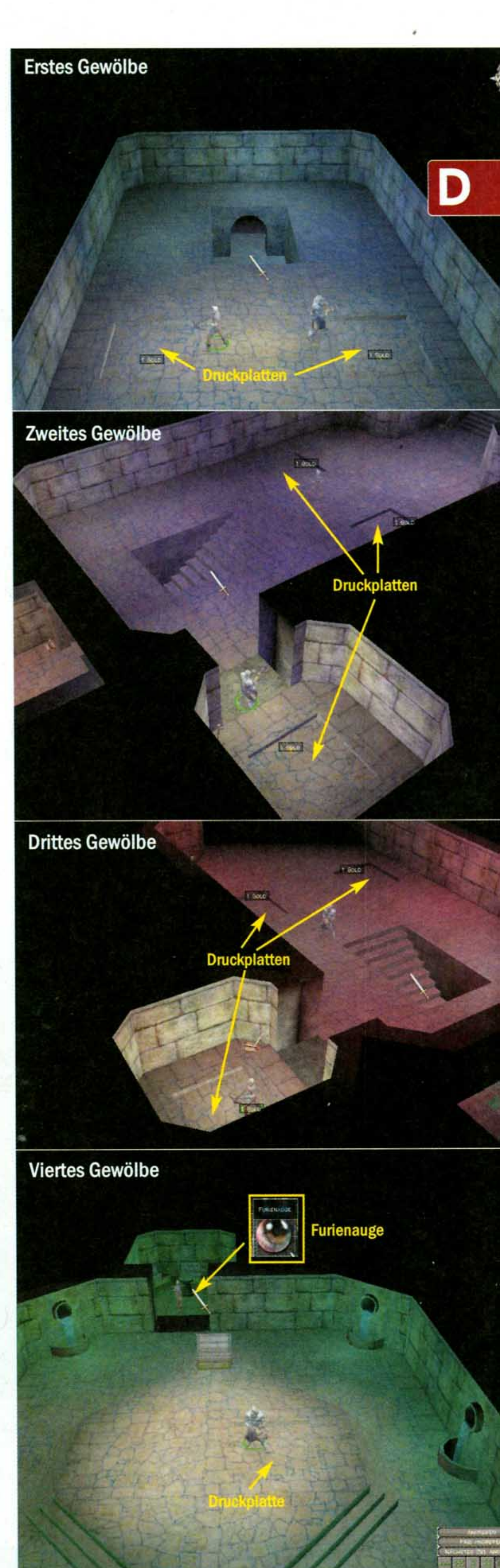
Verborgen unter Kristallen

Wenn Sie in den Kristallhöhlen im Königreich Ehb sind, folgen Sie zunächst dem Hinweisschild in Richtung Dunkelwald. Etwas später laufen Sie über eine lange, steinerne Brücke in Richtung Westen. Dahinter steht ein steinerner Bogen. Nordwestlich davon ist ein steinerner Würfel zu erkennen. Laufen Sie zu diesem Würfel. Dahinter geht es durch einen Steinbogen in Richtung Norden weiter zu einer Ruine. Dort ist eine Treppe, die in ein Gewölbe hinabführt.

Das Druckplattenrätsel

Im Gewölbe gibt es scheinbar keinen weiteren Ausgang. An der West- und Ostwand sind jedoch zwei Druckplatten versteckt. Beschweren Sie die Platten, zum Bei-







Auf der CD/DVD finden Sie unter Specials eine detaillierte Anleitung, wie Sie die Multiplayer-Welt Uträa auch im Einzelspielermodus zocken können.

spiel mit je einem Goldstück, und es öffnet sich ein Durchgang. Wiederholen Sie das Ganze in den folgenden Gewölben. Betreten Sie nun den Raum mit dem Podest in der Mitte. Die dortige Druckplatte öffnet einen Nebenraum, in dem sich außer drei Truhen das Furienauge befindet.

Aller guten Dinge sind ...

Spätestens jetzt müssen Sie ein Multiplayer-Spiel starten. Sammeln Sie alle acht Stadt-Steine und setzen Sie diese ein. Danach haben Sie Zugang zum Dungeon in Hiroth. Dort finden Sie das Gallus-Buch, den dritten Gegenstand zum Freischalten des Bonuslevels.

Ab nach Quillrabe

Begeben Sie sich nach Quillrabe zum unteren, östlichen Ausgang in der Nähe von „Orelleans Schnickschnack". Folgen Sie dem Fluss in Richtung Norden, bis Sie die Felswand erreichen. Weiter geht's nach Osten, bis zum Hinweisschild mit dem Söldner daneben. Benutzen Sie den dortigen Fahrstuhl. Oben angelangt, reisen Sie nach Nordwesten weiter, bis Sie einen grünen Drachen erreichen. Hinter dem Drachen ist eine Wand – wenn Sie das Buch Gallus besitzen, wird ein Teil der Wand verschwinden.

Zum „Hühnerstall"

Betreten Sie den neuen Abschnitt und marschieren Sie nach Norden weiter. Benutzen Sie die Fahrstühle, um ganz oben auf drei Druckplatten und einen Teleporter zu stoßen. Legen Sie auf die erste Platte das Furienauge, auf die zweite Platte das Messer und das Buch auf die dritte Platte.

Auf den Spuren von Indiana Jones

Wenn Sie die Teleport-Plattform benutzen, scheinen Sie am Ende in der Luft zu hängen. In einiger Entfernung ist aber Land zu sehen. Bewegen Sie den Cursor im vermeintlich leeren Raum, bis er sich in das Schwert (Aktion möglich) verwandelt. Laufen Sie einfach den unsichtbaren Pfad entlang. Weiter nördlich ist noch ein Fahrstuhl, der Sie direkt zum verborgenen Chicken-Level führt.

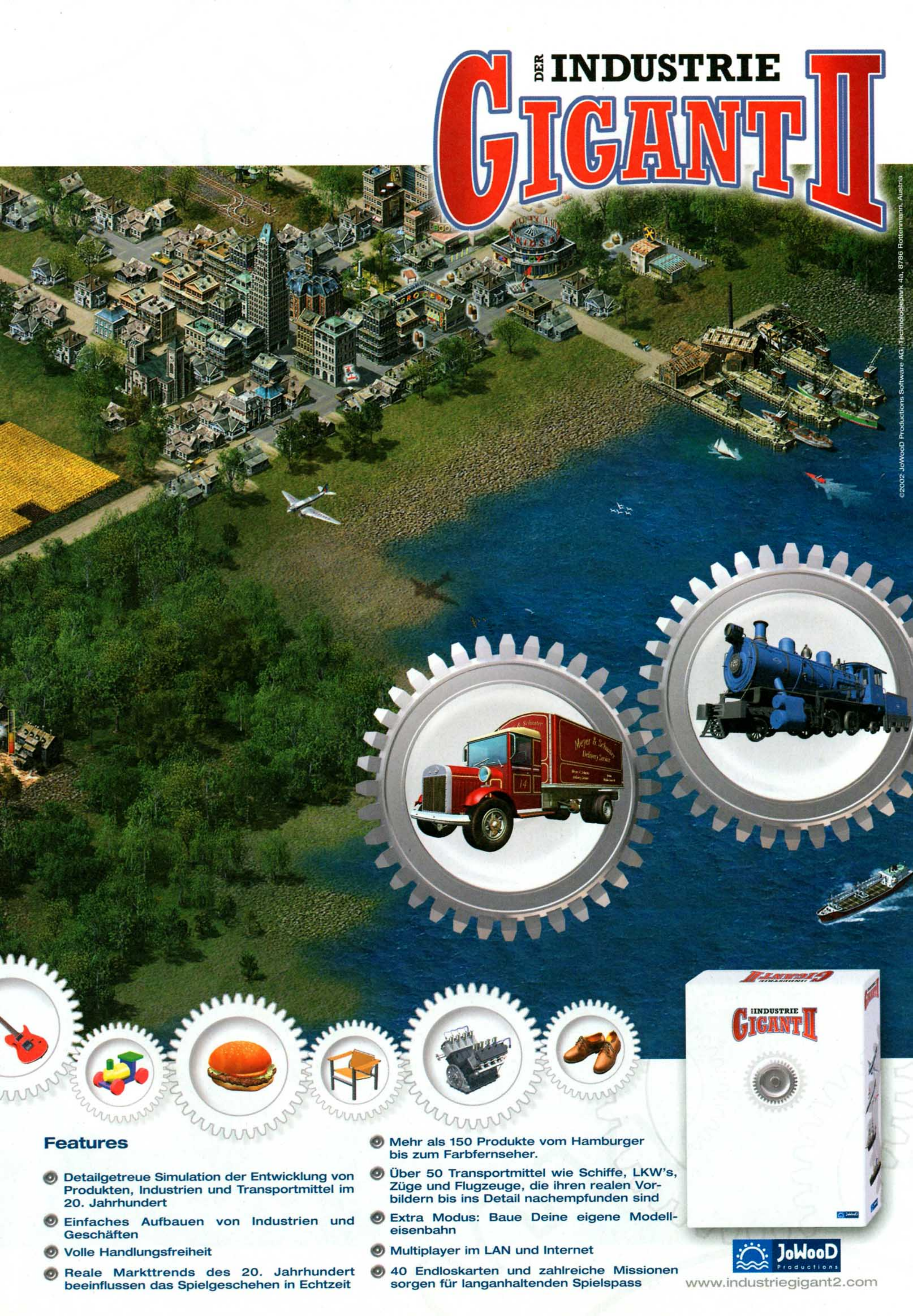
STEFAN WEISS


Games Classics
DIE PC-SPIELE-SAMMLUNG
PC-CD-ROM
VOLLVERSION
bekannt aus der Werbung
PC Games
PC ACTION
02/2002
NUR €
9,99
PC CD-ROM RACING
midnight GT
真夜中
三五六九
Rage
Österreich € 10,60 Schweiz sfr 19,50
Dänemark Dkr 84,50 Holland/Belgien/
Luxemburg € 11,40 Italien/Frankreich/
Spanien/Griechenland/Portugal € 12,50
4 145888 509996 02
Nur € 9,99
DAS TOP-PC-SPIEL DES MONATS
AUS DER REIHE Games Classics
DAS ORIGINAL-SPIEL
PC-CD-ROM VOLLVERSION

Erschaffe Deinen Traum...

...vom Tellerwäscher zum Millionär




DER INDUSTRIE GIGANT II
©2002 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria
Features
Detailgetreue Simulation der Entwicklung von Produkten, Industrien und Transportmittel im 20. Jahrhundert
Einfaches Aufbauen von Industrien und Geschäften
Volle Handlungsfreiheit
Reale Markttrends des 20. Jahrhundert beeinflussen das Spielgeschehen in Echtzeit
Mehr als 150 Produkte vom Hamburger bis zum Farbfernseher.
Über 50 Transportmittel wie Schiffe, LKW's, Züge und Flugzeuge, die ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden sind
Extra Modus: Baue Deine eigene Modelleisenbahn
Multiplayer im LAN und Internet
40 Endloskarten und zahlreiche Missionen sorgen für langanhaltenden Spielspass
JoWooD Productions
www.industriegigant2.com

Mehr Platinenpower – so geht's!

Mit unseren Tipps machen Sie Ihren PC fit für aktuelle 3D-Games: **Wir liefern Ihnen alle Treiber, Tuning-Tools und noch viele praktische Kniffe** für Nvidia- und Ati-Grafikkarten.

TIPP 1
Die Treiberwahl

Der aktuelle Treiber für Grafikkarten mit Nvidia-Grafikchip heißt DetonatorXP 28.32. In dieser Version erkennt er Geforce4-Grafikkarten problemlos und bietet darüber hinaus neue Menüpunkte für den Mehrschirmbetrieb an. Auch die Unterstützung der 3D-Schnittstellen DirectX 8.1 und OpenGL 1.3 wurde von Nvidia optimiert. Auch wenn der neue Treiber nicht die Geschwindigkeit vorheriger Beta-Versionen erreicht, so ist die Anzahl der Bugfixes so umfangreich, dass Sie den neuen Treiber allein schon aus Stabilitätsgründen installieren sollten. Der DetonatorXP-Treiber funktioniert mit allen Geforce-Grafikkarten (Geforce 256/2/3/4) und sogar mit den alten RivaTNT2-Grafikkarten.

TIPP 2
60-Hertz-Bug und D3D

Grafikkarten haben mit Windows 2000 und Windows XP ein Problem, denn sie stellen Spiele ausschließlich mit 60 Hertz Bildwiederholrate dar. Dieses Flackern sorgt auf die Dauer oft für Kopfschmerzen, weshalb Sie hier unbedingt handeln sollten. Der so genannte „Refresh Rate Fix" behob dieses Problem bis zur Treiberversion 26.25. Mit dem neuen Treiber (siehe Tipp 1) verwendet Nvidia eine andere Treiberstruktur. Sie können das Problem aber selbst lösen. Für Direct3D-Spiele gibt es eine relativ einfache Abhilfe: Starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm („Start", „Ausführen", „Dxdiag") und gehen Sie zur Registerkarte „Weitere Hilfe". Dort klicken Sie auf „Außer Kraft setzen" und setzen bei „Wert" beispielsweise eine 72 oder 85 ein. Die aktuelle DirectX-Version finden Sie übrigens auf unserer Heft-CD.

TIPP 3
60-Hertz-Bug und OpenGL

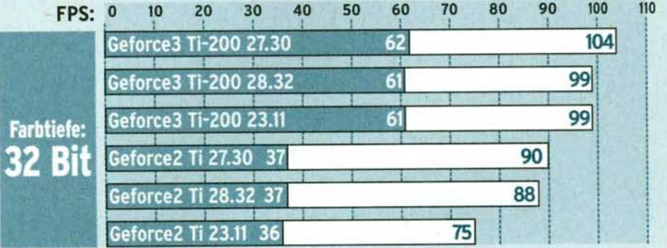


In OpenGL-Spielen auf Basis der Q3-Grafik-Engine können Sie die Bildwiederholrate im Spiel selbst über einen Konsolenbefehl anheben:

Alles nur **Treibersache?**

Wir haben die günstigen Geforce2- und Geforce3-Ti-200-Grafikkarten einmal mit verschiedenen Treibern auf Performance getestet.

RtCW-Engine 1.0 (dt.) [VGA-Demo]



Fazit: Obwohl der Detonator 27.30 Geschwindigkeitsvorteile gegenüber dem 28.32 hat, empfehlen wir den letzteren Treiber.

Einstellungen: Athlon XP 1900+, Asus A7V266 E (KT266A), 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), VIA 4in1 4.38, DirectX 8.1, Windows 98 Zweite Ausgabe, VSync aus

Legende: 2X FSAA | 1.024x768

GRAFIKPRACHT Sie denken, eine Radeon-8500-LE kann bei Unreal Tournament 2003 nicht mehr mithalten? Mit unseren Radeon-Tricks zünden Sie bei Ati-Platinen den Nachbrenner.

„r_displayrefresh 85" liefert Ihnen 85 Hertz Bildwiederholfrequenz in Spielen wie zum Beispiel **Jedi Knight 2** oder **Star Trek: Voyager – Elite Force**. Einfacher geht's mit dem Tool „Riva Tuner" von unserer Heft-CD, leider können Sie damit die Refreshrate nicht selbst wählen. Starten Sie den Riva Tuner, klicken Sie auf das untere Dreieck neben „Customize" und dann auf das Symbol für 60 Hertz. Nun wird die maximal mögliche Bildwiederholrate in der gewählten Auflösung eingestellt. Vergessen Sie nicht, Ihren Monitortreiber vorher zu installieren. Etwas einfacher ist die Umstellung mit dem Programm Refresh Lock, da es mit den alten und neuen Detonator-Treibern funktioniert. Stellen Sie im Programm die Option „Refresh Overriding" auf „On", um den 60-Hertz-Bug zu umschiffen. Wenn Sie keine Lust haben, das Programm immer manuell zu starten, klicken Sie unter „Advanced Settings" den Haken bei „Run this programm on boot" an und das Programm startet nach jedem PC-Start eigenständig.

TIPP 4

Treiber für 3D-Brille

Bei den aktuellen DetonatorXP-Treibern fehlt wieder einmal die Unterstützung von 3D-Brillen, wie sie von Asus und MSI den teuren Grafikkartenmodellen beigelegt werden. Den passenden Brillentreiber zum 28.32-DetonatorXP gibt es noch nicht auf der Webseite von Nvidia. Wir haben ihn auf der Homepage von Gainward entdeckt und auf unsere Heft-CD gepackt. Installieren Sie zuerst den 28.32-Detonator und anschließend den passenden Treiber, um das 3D-Nasenfahrrad in 3D-Spielen nutzen zu können.

TIPP 5

TV-Out und Geforce4 MX

Der TV-Ausgang von Nvidia-Grafikkarten hat ein kleines Problem, denn bei der Ausgabe auf einem Fernseher bleiben hässliche schwarze Ränder. Um diese Bildschirmausgabe auf dem Fernseher zu korrigieren, gibt es das nützliche TV-Tool (Shareware-Version auf Heft-CD). Da alle Geforce4-MX-Karten einen integrierten Video-Encoder verwenden, funktioniert das TV-Tool leider nicht. Da Nvidia keine Informationen über die Programmierung dieses Chips herausrückt, wird es voraussichtlich auch so bleiben. David Kirk, Chef-Ingenieur bei Nvidia, versicherte uns in einem Interview allerdings, dass man diesen Missstand im Detonator-Treiber beheben will. Das TV-Tool funktioniert übrigens mit allen anderen Nvidia-Grafikkarten.

TIPP 6

Radeon-Treiberwahl

Die Treiberwahl bei Radeon-Grafikkarten ist wichtig, da zwischen verschiedenen Versionen starke Leistungsunterschiede auftreten. Auf der Webseite www.ati.com wird treibertechnisch zwischen Ati-eigenen Karten („Built by Ati") und solchen von Fremdanbietern („Powered by Ati") unterschieden. Die Ati-eigenen Treiber sind stets aktuell, die anderen leider nicht. Wenn Sie eine Radeon 8500 von Enmic/HIS, Power Magic, Hercules oder Gigabyte mit entsprechendem VGA-BIOS besitzen, dann lassen sich nur die Hersteller- oder „Powered by Ati"-Referenztreiber verwenden. Der aktuell empfehlenswerte Ati-Treiber für Win9x-Systeme ist der 4.13.9016 (Built by Ati) sowie der 7.67 (Powered by Ati). Für Win2k/XP ist es der 5.13.01.6037/6.13.10.6037 (Built by Ati) sowie der 7.67 (Powered by Ati). Alle Treiber finden Sie auf unserer Heft-CD.

TIPP 7



Radeon mit 60 Hertz

Auch Radeon-Grafikkarten sind vom 60-Hertz-Bug betroffen. In Direct3D-Spielen beheben Sie das Problem wie unter Tipp 2 beschrieben. Wesentlich einfacher geht es aber mit dem Ati Refresh Rate Fix. Der behebt das Problem mit allen Rage-128- und Radeon-Grafikkarten.

Aus rechtlichen Gründen können Sie den Fix lediglich im Internet herunterladen – und zwar unter der Adresse www.radeon2.ru/refreshfix_eng.html.

TIPP 8





Radeon-Tuning-Tools

Der Rage3D Radeon Tweaker von unserer Heft-CD ist eines der besten Tuning-Programme für die aktuellen Ati-basierenden Grafikkarten, vor allem weil er ständig auf neue Treiber optimiert wird. Im Menü „Driver/Display Settings" können Sie dort beispielweise versteckte Optionen für LCDs freischalten oder die schwarzen Balken beim TV-Ausgang entfernen (Overscan-Modus einschalten). Für langsame Rechner empfiehlt es sich, unter „Game Util/Hot Keys" vor dem Spielstart Speicher fressende Hintergrundbilder auszuknipsen oder Schnelltasten zu belegen, mit denen Sie in Spielen Helligkeit, Kontrast und Gammawert steuern können. Übertakter sollten sich in der Registerkarte „Overclocking" umschauen, denn hier können Sie Chip- und Speichertakt verändern. Aber Vorsicht: Wird die Grafikkarte durch Übertaktung beschädigt, dann verlieren Sie die Herstellergarantie. BERND HOLTMANN

Der Radeon8500-Trick



Eine handelsübliche Radeon 8500 LE läuft langsamer als das Original von Ati. Das lässt sich mit normalen Übertakter-Tools eigentlich nicht ändern – wir haben allerdings einen trickreichen Weg gefunden, um die Platinen schneller laufen zu lassen.

So flashen Sie **das Grafik-BIOS**

Für diesen Trick benötigen Sie eine Grafikkarte mit Radeon-8500-LE- oder OEM-Grafikchip (250-MHz-Grafikchip, 500 MHz) – die sind bis zu 60 Euro günstiger als die mit dem Standard-Radeon-8500-Grafikchip.

```
------------------------------------------
------- ATI RADEON R200 SERIES FLASHPROGRAM -------
------------------------------------------

This Flashloader util can be used to flash your ATI
RADEON 8500/8500LE card with another BIOS version.
You can update your OEM card to a Retail version with
275/275Mhz settings, or change it from PAL to NTSC
and visaversa.

PLEASE CHOOSE AN OPTION:

Make dump of BIOS for backup purposes                [1]
Verify a certain RADEON 8500 BIOS.BIN file           [2]
Flash your card to RETAIL8500 275/275 PAL version    [3]
Flash your card to    OEM8500 250/250 PAL version    [4]
Flash your card to RETAIL8500 275/275 NTSC version   [5]
Flash your card to    OEM8500 250/250 NTSC Version   [6]
Flash your card with another BIOS.BIN file           [7]
EXIT THIS PROGRAM                                    [8]

OPTION :_
```

ZAHLENSPIEL Mit „1" sichern Sie das alte BIOS, mit „3" spielen Sie das neue BIOS mit höheren Taktfrequenzen auf und mit „7" können Sie notfalls das gesicherte BIOS wieder zurückspielen.

Schritt 1: Laden Sie sich von www.xcl-clan.com/download2.php3?id=61 die Datei FlashRadeon8500.zip herunter und entpacken diese mit Winzip (auf Heft-CD) auf eine formatierte 3,5-Zoll-Diskette. Achten Sie darauf, die Diskette mit der Funktion als Boot-Diskette zu formatieren.

Schritt 2: Stellen Sie im BIOS die Boot-Reihenfolge auf „Floppy/LS120" um. Ins BIOS gelangen Sie, indem Sie nach dem PC-Neustart die Taste „Entf" drücken. Nehmen Sie die Änderungen vor und speichern Sie sie ab.

Schritt 3: Starten Sie den PC mit eingelegter Diskette neu. Haben Sie den PC im DOS-Modus gestartet, führen Sie die folgenden Schritte nacheinander durch:

Schritt 4: Geben Sie nach dem Startvorgang von Diskette im DOS-Modus „start.exe" (ohne Anführungszeichen) ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Schritt 5: Drücken Sie die Taste „1", um das aktuelle Grafikkarten-BIOS in die Datei „Savebios.bin" zu sichern, und bestätigen Sie die Eingabe mit Enter.

Schritt 6: Drücken Sie die Taste „3", um das BIOS „Retail 8500 nach PAL-Fernsehnorm" auf die Grafikkarte zu schreiben, und beantworten Sie die Abfrage „Are you sure?" mit der Taste „Z" (ohne Anführungszeichen). Anschließend drücken Sie wieder die Eingabetaste.

Schritt 7: Warten Sie 30 Sekunden, drücken Sie die Eingabetaste, entfernen Sie die Diskette/CD-ROM und starten Sie den Rechner wie gewohnt von der Festplatte.

Der **Leistungstest**

Starten Sie das Programm Rage3D Radeon Tweaker (siehe Tipp 8) und überprüfen Sie die Taktfrequenzen der Grafikkarte. Dann lassen Sie den 3D-Grafikbenchmark „3DMark2001 SE" (www.madonion.com oder der Heft-CD 06/2002) im Dauerbetrieb etwa eine Stunde lang laufen. Achten Sie auf Bildfehler in Form von blitzenden Bildpunkten oder „wandernden" Polygonen. Wenn der PC abstürzt, takten Sie mit dem Rage3D Tweak die Grafikkarte nach einem Neustart um fünf MHz herunter und führen den 3DMark2001 SE noch aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis keine Grafikfehler und Abstürze mehr auftreten.

Der **Notfallplan**

Um den BIOS-Flashvorgang rückgängig zu machen, starten Sie den PC von der Boot-Diskette und führen dann die folgenden Schritte nacheinander durch:

Schritt 1: Geben Sie nach dem Bootvorgang „start.exe" (ohne Anführungszeichen) ein und drücken Sie Enter.

Schritt 2: Drücken Sie dann die Taste „7" und geben Sie „savebios.bin" (ohne Anführungszeichen) ein.

Schritt 3: Drücken Sie die Taste „Z" und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend warten Sie 30 Sekunden und drücken schließlich die Eingabetaste.

Schritt 4: Entfernen Sie die Diskette und starten Sie den Rechner wie gewohnt von der Festplatte.

Die **Garantiefrage**

Der hier beschriebene Trick kann zur Beschädigung Ihrer Grafikkarte führen. Sie führen ihn auf eigene Verantwortung durch. PC Games übernimmt keine Haftung!

Was hat's **gebracht?**

Was bringt der Aufwand, die Radeon 8500 LE zu modifizieren? Wir haben Leistungstests vor und nach dem Vorgang durchgeführt!

Aquanox 1.17 (Savegame PCGH)

Farbtiefe: 32 Bit (FPS)	1.280x1.024	1.024x768
Chip-/Speichertakt: 275/550 MHz	33	49
Chip-/Speichertakt: 250/500 MHz	29	45

RtCW-Engine 1.0 (dt.) [VGA-Demo]

Farbtiefe: 32 Bit (FPS)	1.280x1.024	1.024x768
Chip-/Speichertakt: 275/550 MHz	77	111
Chip-/Speichertakt: 250/500 MHz	70	102

Fazit: Selbst in 1.024x768 (32 Bit Farbtiefe) läuft die von der Redaktion hochgetaktete Radeon 8500 LE von Hercules rund 10 Prozent schneller als mit Standardtakt.

Einstellungen: Athlon XP 2.000+, Epox 8KHA+ (KT266A), 256 MB DDR-RAM (CAS 2.5), VIA 4in1 4.38, Radeon 4.13.9009, DirectX 8.1, Windows 98 Zweite Ausgabe

Legende: 1.280x1.024 | 1.024x768

Bleiben Sie auf dem **Laufenden**

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein **DVD-Laufwerk** - bei nur € 49,- Zuzahlung.

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Games (ab sofort Monat für Monat mit zwei CDs plus DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48-fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Games-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.



Abbildung ähnlich

Abwicklung des Versands über

ALTERNATE™

Hardware | Software | Entertainment

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit 2 CD-ROMs und DVD.
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/Jahr (= € 8,70/Ausg.); Österreich € 116,40/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games und PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 49,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Einfach krasse Grafik

Matrox ist wieder da – und zwar **mit einem High-End-Grafikchip**. Warum dieser Nvidia und Ati ins Schwitzen bringt, lesen Sie hier.

Nach gut zwei Jahren Schönheitsschlaf stellen die Kanadier von Matrox endlich einen Grafikchip vor: Auf dem Papier ist der Parhelia-512 ein echter 3D-Titan, mächtiger sogar als Nvidias momentane Chip-Speerspitze Geforce4 Ti-4600! Für den enormen Geschwindigkeitszuwachs sorgen zunächst einmal vier Pixel Shader sowie vier Vertex Shader. Geforce3 oder Radeon8500 haben von diesen noch recht neuen Polygon- und Texturprozessoren lediglich jeweils einen anzubieten. Geforce4-Ti-Grafikkarten besitzen zwar zwei Vertex Shader, allerdings auch nur einen Pixel Shader. Die entsprechend höhere Rechenpower werden Parhelia-Karten vor allem in DirectX-8-Spielen wie **Aquanox, Morrowind** und Co. freisetzen können.

Auch im Bereich der Speicheranbindung ist der Parhelia ein technologischer Vorreiter, da er seine Grafikdaten über einen 256 Bit breiten Kanal (Bus) zum Grafikspeicher übermittelt. So können theoretisch 20 Gigabyte an Informationen pro Sekunde übermittelt werden – was sich natürlich positiv auf die 3D-Geschwindigkeit auswirkt. Alle aktuellen Grafikkarten setzen übrigens nur eine 128-Bit-Verbindung ein.

Eine weitere Fähigkeit des Matrox-Chips nennt sich Hardware Dis-





GLATTE SACHE Hier sehen Sie den Flight Simulator 2002 einmal mit und ohne die neue Kantenglättungstechnik des Parhelia-512.



WEITSICHT Alle Spiele auf Basis der Q3-Grafik-Engine sollen mit der Surround-Gaming-Technik des Parhelia-512 funktionieren – hier Jedi Knight 2: Jedi Outcast.

placement Mapping (HDM), eine 3D-Technik, mit der Programmierer PC-Spielumgebungen wesentlich detaillierter darstellen können. Statt wie bisher mehrere Texturen auf einem Dreieck zu verarbeiten, geht HDM einen etwas anderen Weg. Die vier Vertex Shader des Parhelia-512 verformen ein Dreieck anhand einer speziellen Graustufen-Textur und geben ihm so eine echte Oberflächenstruktur. Die geometrische Umformung findet im Grafikchip statt, so dass der Hauptprozessor lediglich die Daten des ursprünglichen Dreiecks und die Texturinformationen anliefern muss. Bei der Grafikberechnung arbeitet der neue Chip übrigens mit einer Genauigkeit, die mehr als eine Milliarde verschiedene Farben kennt (1.073.741.824 Farben). Alle aktuellen Grafikchips unterstützen lediglich Farbtiefen bis zu 16 Millionen Farben. Der Vorteil dieser Technik soll sich in der Bildqualität niederschlagen, denn durch sie können Farbübergänge noch feiner und 3D-Grafiken ohne Rundungsfehler dargestellt werden.

Ebenfalls viel Arbeit hat man in die Kantenglättung des Parhelia gesteckt. Statt wie Ati oder Nvidia jedes Vollbild weich zu zeichnen (also auch oftmals Menüs und Schriften), nutzt der Parhelia seine Rechenpower dort, wo sie gebraucht wird. Bei der so genannten 16fachen Fragment-Kantenglättung werden nämlich nur Pixel neu berechnet, die am Rand verdeckt sind.

Diese und viele weitere Features machen den Parhelia-510 zum aktuellen technologischen Flaggschiff im 3D-Bereich. Erste Parhelia-Karten sollen im August in den Handel kommen. Die 128-MByte-Version wird voraussichtlich mehr als 500 Euro kosten, die 64-MByte-Version bekommen Sie etwas günstiger. Ein Modell mit 256 MByte wird später folgen. Konkrete Preise und Ausstattungsdetails standen zum Redaktionsschluss noch nicht fest. Inwiefern die vielen Neuerungen die Grafikqualität von aktuellen Spielen heben und wie schnell der Chip wirklich ist, erfahren Sie voraussichtlich in der Ausgabe 09/2002 der PC Games.

BERND HOLTMANN

Meinungen zum Parhelia

Was halten Programmierer und Hardwarehersteller von der neuen Matrox-Technik? PC Games hat sich für Sie umgehört.

Dean Sekulic, Programmierer
Croteam (Serious Sam 1 und 2)

„Wir überlegen momentan, ob wir Hardware Displacement Mapping in unsere nächste Engine einbauen, da es sehr großes Potenzial hat – und recht einfach zu integrieren ist! Die erhöhte Farbtiefe ist ein Schritt in die richtige Richtung – besser für Displacement Mapping – näher an einer lebensechten Umgebung. Ich bin sehr glücklich, Matrox endlich wieder in der High-End-Arena zu sehen. Mit Hardware hatten sie noch nie Probleme [...] und ich hoffe, dass sie die Treiber richtig hinbekommen. Es wäre eine Schande, eine so erstklassige Hardware wie den Parhelia mit langsamen Treibern zu sehen. Ich bin aber sehr zuversichtlich, dass Matrox alles richtig macht – die Jungs sind einfach klasse."

Ulrich Zott, Produkt-Manager
Iiyama (Monitorhersteller)

„Die erhöhte Farbtiefe ist ein Meilenstein für Profis im Bildbearbeitungs-Bereich, für den ‚Normalkunden' aber sicherlich nicht interessant. Im 3D-Bereich wird aber durch die genauere interne Berechnung mit 10 Bit die mathematische Genauigkeit von Grafiken wesentlich genauer. Dies sollte die Bildqualität in Bereichen wie Shading, Kantenglättung etc. steigern, so dass auch Spieler einen Nutzen davon haben."

Kurt Pelzer, Programmierer
Codecult (Codecreature-Engine)

„Pixeleffekte sind äußerst wichtig für die Darstellung realitätsnaher Oberflächen. Insbesondere die DirectX-9-kompatiblen Pixel Shader des Parhelia-512 und die Füllratensteigerungen sind dringend notwendig, um bei Nahansichten, aufwendigen Beleuchtungs- und Schattenberechnungen sowie volumetrischen Partikeleffekten wie Staub, Nebel und Rauch die nötige Performance zu erreichen. Außerdem sind die DX9-Shader durch mehr Instruktionen und einen mächtigeren Befehlssatz wesentlich flexibler zu programmieren."

Geforce4 Ti-4200 im Test



Mit der Leadtek Geforce4 Ti-4200 erreichte die Redaktion die erste verkaufsfertige Grafikkarte mit dem neuen Grafikchip von Nvidia. Die Karte ist mit 230 Euro die günstigste Geforce4 mit DirectX-8-Fähigkeiten und basiert auf dem Nvidia-Referenzdesign (siehe PC Games 06/2002, S. 168). Der DDR-SDRAM-Speicher sowie der Grafikchip sind mit jeweils 250 MHz getaktet. Die Kühlung erfolgt dabei über einen großen Metallkühler, der auch die Speicherbausteine abdeckt. Im Übertaktungstest arbeitete unser Testmuster sogar noch mit 286 MHz Chiptakt und 297 MHz Speichertakt (effektiv: 594) ohne Probleme. Die 3D-Leistung der nicht übertakteten Karte ist in unseren Benchmarks besser als die einer Geforce3 Ti-500/Radeon 8500 und niedriger als die einer Geforce4 Ti-4400. Übertaktet überholt sie die Ti-4400 (275/ 275 MHz) sogar. Schade: Leadtek verbaut lediglich Speicher mit vier Nanosekunden Zugriffszeit, wo andere Hersteller wie MSI besseren Speicher mit nur 3,6 ns wählen. Damit könnten die Übertaktungsergebnisse sogar noch besser sein.

BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
WINFAST A250 LE TD

HERSTELLER	Leadtek
PREIS	Ca. € 230,-
TEL.	0031-365365578
AUSSTATTUNG	1,8
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,6

FAZIT: Karte mit sehr guter 3D-Leistung und guter Übertaktbarkeit zu einem guten Preis.

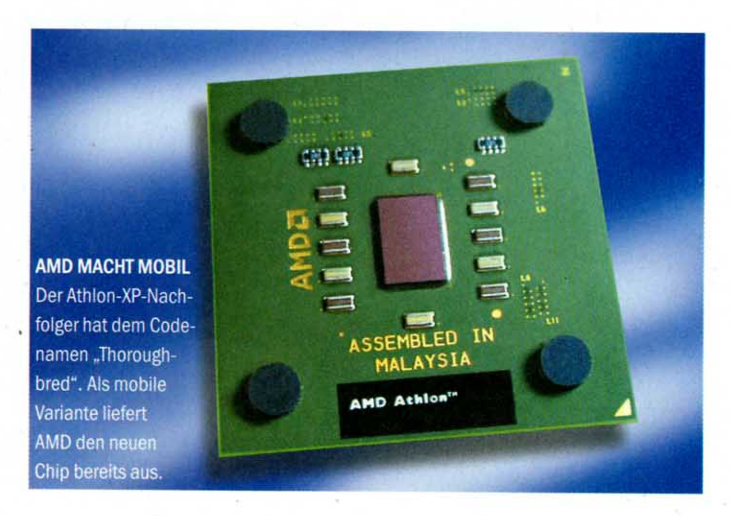
WERTUNG



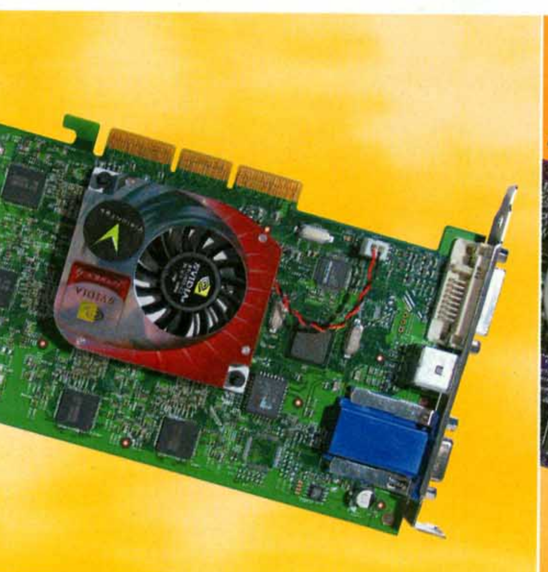
Prozessoren der Zukunft

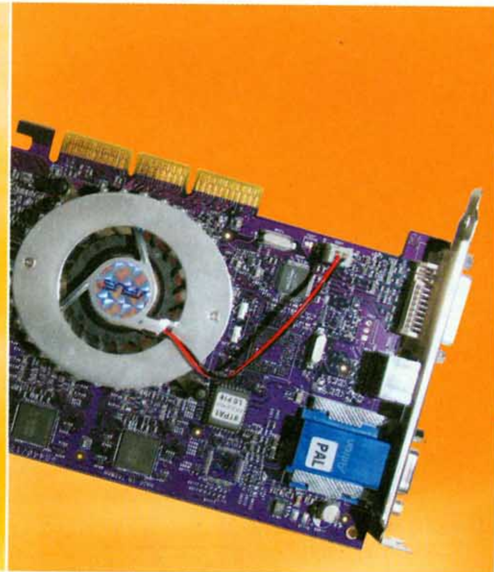
Wie geht es weiter im ewigen Kampf um den schnellsten Hauptprozessor? Wir haben **AMD und Intel auf die Finger geschaut.**

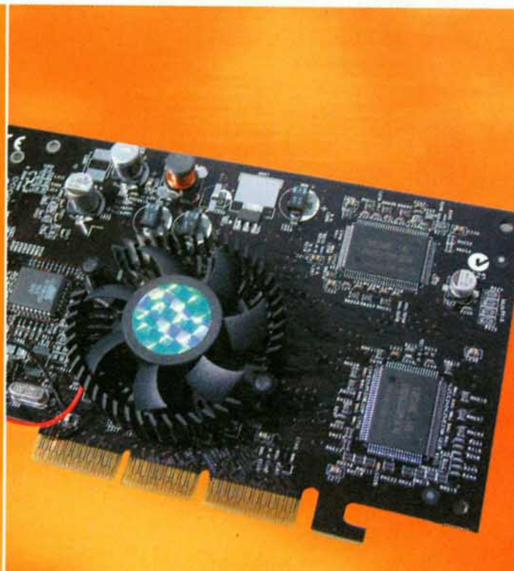
An der Prozessorfront tut sich was. Zuletzt hatte sich Intel mit dem Pentium 4 2.400 MHz den Wanderpokal für die schnellste Desktop-CPU von AMD zurückgeholt. Dafür wartet AMDs Athlon-XP-Nachfolger mit dem Codenamen „Thoroughbred" bereits in den Startlöchern, um das gute Stück zurückzuerobern. Der so genannte T-Bred wird wie der Pentium 4 im 0,13-Mikrometer-Prozess hergestellt und baut auf dem Athlon-XP-Chipkern auf. Für Laptops gibt es bereits einen T-Bred-Prozessor, den „Athlon XP mobile". Eine Version für Desktop-PCs soll allerdings schon in diesem Monat in den Handel kommen. Nun, was kann man von dem neuen Prozessor erwarten? Die Desktop-Version wird als Sockel-A-Prozessor ebenfalls im kleineren Herstellungsprozess produziert. Daraus ergeben sich einige Vorteile, zum Beispiel die geringere Wärmeentwicklung und Stromaufnahme. In den Versionen 1.700+, 1.800+ und 1.900+ soll der neue Athlon XP sogar nur 1,5 Volt verbrauchen. Das sind 0,25 Volt weniger, als die bisherigen Athlon-XP-Prozessoren mit Palomino-Kern aufnehmen. Auf unserer Heft-CD finden Sie eine vorläufige Kompatibilitätsliste von Asus-Mainboards, in der Sie nachschauen können, ob Ihre Hauptplatine die neuen Prozessoren unterstützt. So richtig spannend wird es übrigens, wenn der T-Bred seine maximale Taktfrequenz von 2.000 MHz (vermutlich „Athlon XP 2.500+") erreicht hat. Ob er dann mit dem neuen Pentium 4 mithält? Denn auch Intel schläft nicht und hat nun den Pentium 4 mit 533 MHz Front-Side-Bus (FSB) und 2,53 Gigahertz Taktfrequenz vorgestellt. Als Plattform für die neuen Prozessoren mit dem höheren FSB (vorher: 400 MHz) präsentiert Intel gleich drei neue Mainboard-Chipsätze. Der Intel 850E unterstützt den Sockel478-P4 mit 400 oder 533 MHz FSB, PC800 Rambus-Speicher und AGP 4x, besitzt Onboard-Sound mit sechs Kanälen, vier USB-1.1-Ports, eine Onboard-Netzwerkkarte und einen UltraDMA/100-Controller. Der Intel 845E gleicht dem 850E, greift aber auf PC200/266-DDR- statt auf Rambus-Speicher zurück und unterstützt sechs USB-2.0-Ports. Der dritte P4-Chipsatzneuling heißt Intel 845G und besitzt trotz Onboard-Grafik einen AGP4x-Steckplatz. Hier können Sie per AGP-Steckkarte zum Beispiel einen TV-Ausgang nachrüsten. Der 845G verfügt über sechs USB-2.0-Ports, onboard über Sechskanal-Sound, eine Onboard-Netzwerkkarte und ebenfalls einen Ultra DMA/100-Controller. Neben diesen Pentium-4-Produkten gibt es auch bei Intels günstiger Celeron-Prozessorreihe Nachwuchs. Am 15. Mai stellten die Prozessormeister aus Santa Clara den Celeron mit 1.700 und 400 MHz FSB vor. Der passende Mainboard-Chipsatz für den CPU-Neuling kommt natürlich aus gleichem Hause: Der Intel-845GL-Chipsatz besitzt einen integrierten Grafikchip und bis auf den zusätzlichen AGP-Slot alle Features des Intel-845G. Die neuen Chipsätze werden auf Mainboards in den nächsten zwei Monaten in den Handel kommen. BERND HOLTMANN



AMD MACHT MOBIL Der Athlon-XP-Nachfolger hat dem Codenamen „Thoroughbred". Als mobile Variante liefert AMD den neuen Chip bereits aus.







Visiontek Xtasy Ti-4600 R

Die Ti-4600 R von Visiontek ist mit 21 Zentimetern recht breit bemessen und beherbergt den schnellsten Grafikchip, den es für 3D-Spiele momentan gibt: den Geforce4 Ti-4600. Die AGP-Karte besitzt 128 MByte DDR-Speicher und einen Video-Ein- und -Ausgang, der über ein Splitkabel angeschlossen wird. Beim Blick auf den Preis fällt die Ausstattung der Platine leider recht karg aus, denn im Karton findet sich neben dem Kabel und Treibern lediglich noch die Cyberlink-Software Power DVD XP und ein Video-Bearbeitungsprogramm. Aufgrund des Nvidia-Referenzdesigns passt die Platine leider nicht auf das Mainboard Epox 8KHA(+), hier sollten Sie beim Kauf unbedingt aufpassen. Im Übertaktungstest konnten wir die Ti-4600 allerdings von 300/650 MHz (Chip/Speicher) auf respektable 320/730 MHz takten. Das sorgt bei tuningbereiten Spielern für einen weiteren Performanceschub, den die pfeilschnelle Platine eigentlich nicht nötig hat. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL XTASY TI-4600 R

HERSTELLER	Visiontek
PREIS	Ca. € 569,-
TEL.	06403-905010
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,4

FAZIT: Recht teure Standard-Ti-4600 mit Software-DVD-Player und Videosoftware

WERTUNG 1,6

Asus V8440/TD

Nur minimal leistungsärmer als die Visiontek-Grafikkarte ist diese Geforce4 Ti-4400 von Asus. Die violettfarbene V8440/TD besitzt ebenfalls 128 MByte DDR-Speicher, verfügt aber darüber hinaus über einen zusätzlichen DVI- und TV-Ausgang. Die Taktfrequenzen von Chip und Speicher sind etwas moderater und liegen bei 275/275 MHz (DDR). Die Karte ließ sich aber ohne Probleme auf das Leistungsniveau einer Ti-4600 takten (300/650 MHz) – nicht zuletzt dank des guten Aktivkühlers auf dem Chip. Die Ausstattung der Karte kann sich sehen lassen. Neben dem Asus-Software-DVD-Player und Treibern gibt es noch das Unterwasser-Geballer **Aquanox** und das Rennspiel **Midnight GT** dazu. Zur Verkabelung liegt der Karte ein S-Video-/Composite-Splitkabel bei. Gut gefallen hat uns der DVI-/VGA-Adapter, mit dem Sie an den DVI-Monitoranschluss zusätzlich einen normalen Röhrenmonitor anschließen können. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL V8440/TD

HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 415,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,7
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	1,5

FAZIT: Dank gutem Kühler eine stabile und preiswerte Alternative zur Ti-4600

WERTUNG 1,6

Aopen Geforce4 MX-440

Sie sind preiswert, heißen ebenfalls Geforce4, sind aber bei weitem nicht so leistungsstark wie die Geforce4-Ti-Modelle. Die Rede ist von den Geforce4-MX-Grafikkarten. Aopen baut mit der MX-440 eine günstige AGP-Grafikkarte für Einsteiger. Leistungstechnisch liegt die MX-440 zwischen Geforce2-Ti-Grafikkarten und Geforce3 Ti-200. Für kommende 3D-Knüller wie **Unreal Tournament 2003**, **Morrowind** und **Doom 3** setzen Sie also besser auf die allmählich in den Handel kommenden Geforce4-Ti-4200-Grafikkarten. Die Ausstattung der Karte ist mager, da neben einem TV-Out-Kabel auch ein gedrucktes Handbuch fehlt. Die beigelegten Treiber sorgten im Test mit dem 3DMark2001 SE für Grafikfehler, die mit dem aktuellen DetonatorXP-Treiber (auf Heft-CD) aber beseitigt werden konnten. Im Übertaktungstest konnten wir aus 270 MHz Grafikchiptakt ohne Probleme 340 MHz Chiptakt herausholen und den Grafikspeicher auch mit 480 MHz betreiben. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL GEFORCE4 MX-440

HERSTELLER	Aopen
PREIS	Ca. € 155,-
TEL.	01805-559191
AUSSTATTUNG	2,6
EIGENSCHAFTEN	2,0
LEISTUNG	2,2

FAZIT: Gute Einsteiger-Grafikkarte, aber ohne Zusatz-Ausstattung

WERTUNG 2,2





NINTENDO GAMECUBE ✶ GAME BOY ADVANCE
N-ZONE
SUPER
SMASH BROS.
GAMECUBE
5 JAHRE N-ZONE!
DRAGON BALL Z & MARIO



2002 World Cup Gamepad

Das 2002 FIFA World Cup Dual Analog besitzt nicht nur einen langen Namen, sondern auch ein mit zwei Metern sehr lang bemessenes Kabel. Technisch gleicht es dem Dual Analog Gamepad, das ebenfalls von Thrustmaster kommt. Der USB-Spielgefährte besitzt zwei analoge Mini-Joysticks, ein digitales Steuerkreuz und zwölf Tasten, die Ihnen dank guter Positionierung genug Steuerungsfreiheit lassen. Einen Nachteil haben Spieler mit kleinen Händen, denn die müssen ihre Finger strecken, um die analogen Joysticks zu erreichen. Eine Komplett-Gummierung der Oberfläche sorgt in längeren Fußball-Duellen für recht rutschfreien Spielspaß, auch in hitzigen Situationen. Treiber werden für den Einsatz übrigens nicht gebraucht. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL 2002 FIFA WORLD CUP DUAL ANALOG	
HERSTELLER	Thrustmaster
PREIS	Ca. € 25,-
TEL.	09123-96580
AUSSTATTUNG	2,3
EIGENSCHAFTEN	2,3
LEISTUNG	2,3
FAZIT: Gut verarbeitetes USB-Gamepad mit offizieller WM-Lizenz	
WERTUNG	2,2



Touch Force Optical

Black and White, **No One Lives Forever**, **Half-Life (dt.)**, **Star Trek Voyager – Elite Force** und **Serious Sam**: Die Liste der Spiele, die die eingebauten Motoren der Touch Force Optical unterstützen, kann sich sehen lassen. Die optische USB-Maus unterstützt nämlich Force-Feedback-ähnliche Vibrationseffekte in PC-Spielen. Beim Design des Gerätes setzt Saitek auf Bewährtes und wählte die Form der Optical Mouse Pro, da diese gut in der Hand liegt und auch für Linkshänder geeignet ist. Ihre drei Tasten und das Mausrad sind gut verarbeitet und auch für kleinere Spielerhände bequem erreichbar. Die Stärke der Rütteleffekte können Sie übrigens über die beigelegte Software bequem einstellen. Fazit: eine gute optische Maus mit vielen Fähigkeiten. BERND HOLTMANN



TESTURTEIL TOUCH FORCE OPTICAL	
HERSTELLER	Saitek
PREIS	Ca. € 50,-
TEL.	089-54612710
AUSSTATTUNG	2,4
EIGENSCHAFTEN	2,2
LEISTUNG	2,1
FAZIT: Gute Maus in altem Design – dafür jetzt mit Force-Feedback	
WERTUNG	2,2



Power Office Keyboard

Auf dieser Tastatur finden sich so viele Zusatztasten wie auf kaum einer anderen. Neben den regulären PC-Tasten hat das Power Office Keyboard rund drei Dutzend Zusatztasten und sogar ein digitales Steuerkreuz. Das Design der erweiterten Handballenauflage kennt man bereits vom teuren Microsoft Office Keyboard. Dort hat man sich auch die geänderte Tastenanordnung abgeschaut, denn der Tastenblock oberhalb der Pfeiltasten wurde ebenfalls komplett umdesignt. Wie beim großen Vorbild wurden auch die F-Tasten mit einer weiteren Funktion belegt. So steht die Taste „F7" im Alternativ-Modus beispielsweise für die Undo-Funktion. Alles in allem ist die Verarbeitung des günstigen Funktions-Flaggschiffs genauso gut wie der Preis. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL POWER OFFICE KEYBOARD FOR XP	
HERSTELLER	Typhoon
PREIS	Ca. € 30,-
TEL.	0681-98806410
AUSSTATTUNG	2,2
EIGENSCHAFTEN	1,7
LEISTUNG	2,3
FAZIT: Gute Büro-Tastatur mit vielen Zusatztasten, die auch für Spieler interessant sind.	
WERTUNG	1,9

Hardware-Hilfe

Neue Geforce3 wird zur Grafikbremse

Ich habe mir neulich eine Geforce3 (Elsa Gladiac 721) gekauft, nun aber das Gefühl, dass die mir in Spielen nicht viel bringt. Zum Beispiel kann ich Medal of Honor: Allied Assault (dt.) nur in 800x600 Bildpunkten und mit wenigen Details spielen, ebenso wie Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Mein Hauptprozessor hat 800 MHz und in meinem PC stecken 384 MByte RAM. Ich würde gerne wissen, ob die Leistung normal ist oder ob ich noch irgendetwas daran tunen kann.

MORITZ, PER E-MAIL

Eine Geforce3 allein macht (leider) noch kein schnelles Spiel, denn bei der Gesamtperformance spielen viele PC-Komponenten eine Rolle. Zunächst einmal sollten Sie Ihre Hintergrundsoftware ausschalten. Insbesondere Programme wie Virenkiller verstecken sich gern neben der Windows-Uhr und bremsen den PC. Auf Ihrem Windows-Laufwerk sollten wenigstens 200 MByte Hauptspeicher frei sein, damit das Betriebssystem hier eigene Daten auslagern kann. Kann es das nicht, bremst dies nicht nur Windows selbst, sondern auch 3D-Spiele aus. Im Einkaufsführer auf Seite 143 sehen Sie, dass eine Geforce3 für Ihren PC zu den Luxus-Platinen gehört. Sie kann Ihre Grafikmuskeln erst in Verbindung mit einem Prozessor ab 1.000 MHz so richtig spielen lassen. Unser Tipp: Sparen Sie in nächster Zeit auf einen schnelleren Hauptprozessor, damit Ihre gute Grafikkarte auch ausgelastet wird.

Wenn die TV-Karte Kopfschmerzen bereitet

Ich besitze einen AMD Athlon mit 1.300 MHz und 256 MByte SDRAM. Dazu habe ich mir eine TV-Karte (Hauppauge Win-TV) gekauft, um an meinem PC auch fernsehen zu können. So weit, so gut. Die Karte funktioniert bei „normalen" Filmen, bei schnellen Spielerbewegungen in Fußballspielen wird das Bild aber so unscharf, dass einem nach ein paar Minuten die Augen schmerzen. Liegt das an der Kyro-I-Grafikkarte, die ich besitze? Würde das Problem bei einer besseren Grafikkarte (zum Beispiel Geforce3) nicht mehr auftreten?

ULRICH SCHMIDT, PER E-MAIL

Wir befürchten, das Problem liegt an der TV-Karte selbst. Das TV-Signal wird als so genanntes Overlay-Signal nämlich einfach nur durch die Kyro-Grafikkarte an den Monitor geschickt. Das gleiche Problem werden Sie bei actionreichen Filmen mit schnellen Kamerafahrten und -bewegungen haben. Statt einer teureren Grafikkarte sollten Sie stattdessen lieber Ausschau nach einer besseren TV-Karte halten und diese dann mit Umtauschrecht kaufen.

Fit für Unreal Tournament 2003 und Vertex Shader?

Ich habe mir vor ungefähr einem Jahr einen neuen Rechner geleistet. Die Ausstattung ist gut (Athlon 1.200, 512 MByte SD-RAM), lediglich bei der Grafikkarte habe ich mit der Geforce2 MX von Elsa ziemlich gespart. Das bereue ich nun, da die Karte mein System ausbremst. Da sie nur einen Passivkühler besitzt, ist auch das Übertakten keine gute Alternative. Mein Händler empfiehlt mir nun eine Geforce3 Ti-200 für 135 Euro. Ich wollte fragen, ob diese Karte bei meinem System auch die Ressourcen gut ausnutzt. Kann ich UT 2003 damit flüssig – auch bei höheren Auflösungen und mit vielen Details – spielen? Oder sollte ich lieber sparen und mir gegen Sommer eine gute Geforce4 leisten? Wegen Vertex Shader oder was die haben sollen ...

TEO BREUL, PER E-MAIL

Jede Geforce3 besitzt Pixel und Vertex Shader, um DirectX-8-Spiele wie **Unreal Tournament 2003**, **Aquanox** oder **Morrowind** (siehe S. 104) in höherer Bildqualität dar-

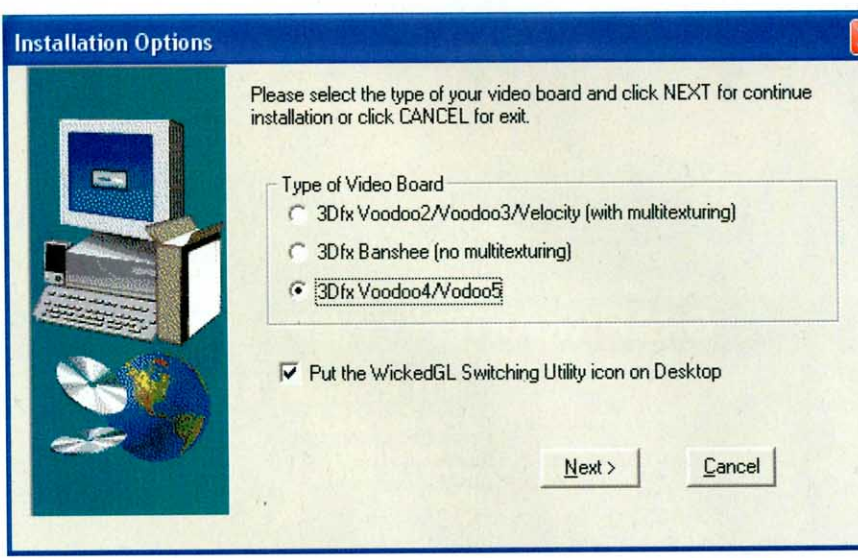
COOLE SACHE An solchen Lüftungsschlitzen können Sie einen Gehäuselüfter anschließen – das senkt die Temperatur im PC-Gehäuse.





UNTERFORDERT Auf PCs mit weniger als 1.000 MHz ist eine Geforce3-Grafikkarte nicht voll ausgelastet.

stellen zu können. Das kann man von Geforce4-Grafikkarten allerdings nicht sagen – denn dort hat nur die Geforce4-Ti-Serie (Ti-4200/4400/4600) diese Fähigkeiten. Alle Geforce4-MX-Grafikkarten (MX420/440/460) sind für **UT 2003** nicht zu empfehlen, denn sie beherrschen die DirectX-8-Grafikfunktionen nicht. Eine Geforce3 Ti-200 ist ein günstiger Einstieg in das DX8-Lager. Unser Tipp: Die brandneuen Geforce4-Ti-4200-Karten bekommen Sie ab 250 bis 300 Euro – mit der Karte sollten Sie auch in Auflösungen ab 1.280x1.024 Pixeln keine Ruckler sehen. Wesentlich sparsamer geht's allerdings mit der Geforce3 Ti-200, denn die können Sie mit dem Tool PowerStrip (www.entechtaiwan.com) auf eigene Gefahr etwas übertakten. Wie schnell **UT 2003** letztendlich wirklich auf aktuellen PCs ist, sehen wir erst, wenn die finale Version im PC-Games-Testcenter vorliegt.



ALTLASTEN Der WickedGL-Treiber sorgt für die OpenGL-Unterstützung alter 3dfx-Grafikkarten.

3dfx-Grafikkarten bei Jedi Knight 2

Ich habe mir Jedi Knight 2: Jedi Outcast gekauft. Ich besitze einen AMD K6-2 mit 500 MHz, Windows 98 (zweite Ausgabe) und 256 MB SDRAM Hauptspeicher. Leider habe ich nur eine Voodoo3-3000-Grafikkarte von 3dfx. Im Singleplayer-Modus kann ich das Spiel nicht fortsetzen, wenn Kyle Katarn einmal das Zeitliche gesegnet hat. Der Rechner stürzt immer ab, wenn ich danach einen gespeicherten Spielstand laden will. Außerdem kann ich im Multiplayer-Mode keinen Server erstellen. Ab und zu klappte es zwar, doch sämtliche Schriften waren nicht zu erkennen. Und das Spiel stürzte dann nach ein paar Sekunden trotzdem ab. Was kann ich tun?

MARCUS GODO, PER E-MAIL

Da die Firma 3dfx schon seit mehr als eineinhalb Jahren nicht mehr existiert, gibt es für alle Voodoo-Grafikkarten nur alte Grafiktreiber – da sind Probleme quasi schon vorprogrammiert. Die lassen sich aber wenigstens für alle Spiele auf Basis der **Q3**-Grafik-Engine lösen. Laden Sie sich den WickedGL-Treiber von der Webseite http://www.wicked3d.com/technology/wickedgl.htm herunter und installieren Sie ihn. Dann benennen Sie die Startdatei „jk2.exe" im **Jedi Outcast**-Installationsordner in „quake3.exe" um und starten den Suchmodus des Treibers. Anschließend benennen Sie die Startdatei wieder um und können **Jedi Knight 2** ohne die oben beschriebenen Probleme spielen.

Wenn der Prozessor heißläuft

Immer wenn mein PC warm wird, stürzt er bei fast jedem Spiel ab. Woran liegt das? Es passiert immer so nach etwa einer halben Stunde. Soll ich beim Spielen vielleicht mal das Gehäuse abnehmen?

STEFAN , PER E-MAIL

Wenn Sie Einzelkomponenten wie den Hauptprozessor oder die Grafikkarte übertaktet haben, dann empfehlen wir Ihnen, die Hardware zunächst wieder im Standardtakt zu betreiben. Wenn keine Komponenten übertaktet waren oder das Problem anschließend immer noch auftritt, dann sollten Sie die Seitenabdeckung des abgeschalteten PCs abschrauben. Nun starten Sie ein Spiel, bei dem der PC sonst immer abstürzt, und spielen es für eine Weile. Stürzt der PC im Dauertest nicht mehr ab, dann empfehlen wir Ihnen, einen zusätzlichen Gehäuselüfter nachzurüsten, um die Betriebstemperatur zu senken. Tritt das Problem weiterhin auf, so sollten Sie überprüfen, ob nicht Kabel und vor allem Steckkarten, CPU-Kühler und Speicherriegel locker sitzen. Fassen Sie vorher bitte an eine Heizung, um die empfindlichen Bauteile bei der Überprüfung nicht durch Eigenladung zu beschädigen.

TFT-Monitore mit Hertz-Fehler?

Ich besitze einen TFT-Monitor von Samsung, Modell SyncMaster 151B. Laut Hersteller ist die beste oder empfohlene Auflösung 1.024x768 bei 60 Hz. Nun besitze ich auch eine Geforce3 Ti-200 und verwende Windows XP. Macht es bei einem TFT-Display auch Sinn, den von Ihnen beschriebenen „Refresh Rate Fix" durchzuführen, um die Bildwiederholrate zu erhöhen, oder sollte ich lieber bei der 60-Hz-Einstellung bleiben?

UWE, PER E-MAIL

Nein, das macht eigentlich keinen Sinn, auch wenn es nicht schadet. Die Technik, die ein TFT-Monitor verwendet, ist wesentlich augenfreundlicher als die eines regulären Kathodenstrahlmonitors (CRT = Cathode Ray Tube). Die einzelnen Flüssigkeitszellen reagieren nicht so schnell wie die Bildschirmmaske eines CRT-Monitors.

Aus diesem Grund fallen Ihnen die 60 Hertz des TFT nicht so negativ auf wie eine gleiche Bildwiederholfrequenz bei einem CRT-Monitor. Der Nachteil der PC-Flachmänner liegt darin, dass Sie aufgrund dieser längeren Refresh-Zeit nicht so gut actionreiche 3D-Spiele darstellen können. An der Technik wird aber noch gearbeitet.

BERND HOLTMANN

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon 01805-905040

Bestellfax 01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V7100 Magic Pure	64-SD / GF2 MX-200	89,-
V7100/T Magic +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	104,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	84,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	119,-
V7700TIVX Pure	64-DD / GF2 Ti	144,-
V7700TIVX/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	154,-
V7700TIVX Deluxe +VIVO	64-DD / GF2 Ti	174,-
V7700TI Deluxe +VIVO	32-DD / GF2 Ti	149,-
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	169,-
V8200T2 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 200	219,-
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	419,-
V8200T5 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	469,-
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	134,- L
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
V8420/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	319,- L
V8440 DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	369,-
V8440/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
V8440 Deluxe +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	429,- L
V8460 Ultra DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-
V8460 Ultra/TD +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	519,-
V8460 Deluxe +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	579,- L

ABIT	MB / Chip	€
Siluro MX200	32-SD / GF2 MX-200	64,-
Siluro T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	69,-
Siluro T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	84,-
Siluro GF4 MX +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
Siluro GF4 MXVIO +DVI	64-DD / GF4 MX-440	a.A.
Sil. GF4Ti4400 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	359,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	479,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF2 MX64 +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	79,-
GF2 MX-400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	89,-
GF2 Ti/450 +TV-out	64-DD / GF2 Ti	139,-
GF2 Ti/500 XP +VIVO	64-DD / GF2 Ti	149,-
GF3 Ti/450 GS +TV-out	64-DD / GF3 Ti 200	219,-
GF3 Ti/480 XP GS +VIVO +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	319,-
GF3 Ti/500 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	239,-
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	254,-
GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	264,-
GF3 Ti/550 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 500	399,-
GF3 Ti/550 XP GS +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	419,-
GF4 Pro/450 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	114,-
GF4 Pro/600 +TV-out (5 ns)	64-DD / GF4 MX-440	139,-
GF4 Pro/600 GS +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	159,-
GF4 Pro/650 GS +TV-out +DVI	64-DD / GF4 MX-440	189,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	199,- L
GF4 Ultra/650 +TV-out +DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	249,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4200	329,-
GF4 Ultra/700 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	499,-
GF4 Ultra/750 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4600	529,- L
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti 4600	599,-

SPARKLE SP7200T4
AGP-Grafikkarte
NVIDIA GeForce4 Ti 4400, 128 MB DDR-RAM, TV-out, DVI, retail
€ 319,-

ATI Radeon 8500
AGP-Grafikkarte
ATI Radeon 8500, 64 MB DDR-RAM, TV-out, DVI, retail
€ 289,-

SPARKLE	MB / Chip	€
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	49,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	59,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	64,-
SP6800M4	64-SD / GF2 MX-400	69,-
SP6800M4T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	64,-
SP6800M4T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	74,-
SP7000T2 +TV-out +DVI	64-DD / GF3 Ti 200	149,-
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	99,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	119,-
SP7100M4 +TV-out (4 ns)	64-DD / GF4 MX-440	129,-
SP7100M6 +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	a.A.
SP7000T2 +TV-out +DVI	128-DD / GF3 Ti 200	169,-
SP7200T4 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	319,-
SP7200T6 +TV-out +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	439,-

CREATIVE	MB / Chip	€
Personal Cinema +TV-Tuner	64-SD / GF2 MX-400	219,-
GeForce2 Titanium retail	64-DD / GF2 Ti 200	169,-
GeForce3 Titanium 200 retail	64-DD / GF3 Ti 200	269,-
3D Blaster 4 MX440 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
3D Blaster 4 Ti4400 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4400	399,-
3D Blaster 4 Ti4600 +TV-out	128-DD / GF4 Ti 4600	499,- L

MSI	MB / Chip	€
MX400 Pro-T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	89,-
MX400D-64	64-DD / GF2 MX-400	99,-
G2TiVX Pro-T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	114,-
G3Ti200 Pro-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF3 Ti 200	209,-
G3Ti200 Pro-VT +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	199,-
GF4MX420-T +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	114,-
GF4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	139,-
GF4MX460-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	179,-
G4Ti4400-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	349,-
G4Ti4600-VTD +VIVO +DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	449,-

MATROX	MB / Chip	€
Mill. G450 DH bulk	32-DD / G450	114,-
Mill. G550 DH +DVI bulk	32-DD / G550	129,-
Mill. G550 DH +DVI retail	32-DD / G550	144,-
Mill. G550 DH bulk	32-DD / G550	154,-
Marvel G450 eTV DH bulk	32-DD / G450	254,-
Marvel G450 eTV DH retail	32-DD / G450	299,-

HERCULES	MB / Chip	€
Prophet 4000XT +TV-out	32-SD / Kyro	69,-
Prophet 4500	64-SD / Kyro II	89,-
Prophet 4800 +TV-out	64-SD / Kyro II LE	149,- L
Prophet 8500LE +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500LE	199,-
Wonder 7500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 7500	239,-
Wonder 8500DV +TV-Tuner	64-DD / Rad. 8500	449,-

ATI	MB / Chip	€
XPert 2000 Pro OEM	32-SD / Rage 128 Pro	44,-
Rad. 8500 OEM +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500LE	249,-
Excalibur 8500 OEM +TV-out	64-DD / Rad. 8500LE	269,-
Radeon 8500 +TV-out +DVI	64-DD / Rad. 8500	289,-

CPU-LÜFTER

ALPHA	€
PAL 6035 Silent	39,-
PAL 8045 Power	69,-

GLOBALWIN	€
TAK68	34,-
WBK38	39,-
WBK68	34,-
WBW76	44,-
CAK38 II	69,-

NEOLEC	€
BlackMagic	19,-
Vento	34,-

THERMALTAKE	€
Volcano 5	19,-
Volcano 6CU+	24,-
Volcano 7+	39,-
Dragon Orb 3	39,-

Diverse	€
AKASA Silver Mountain II	49,-
COOLERMASTER	a.A.
KANIE Hedgehog 294M	49,-
PAPST	a.A.
ZALMAN CNPS 5100	64,-
Athlon™ XP Cooler-Kit	44,-
COOLERMASTER DP5-6I31C 2 Gehäuselüfter	

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	€
A7V133-C	SoA-KT133A	S	114,-
A7V133-C +Sound	SoA-KT133A	S	129,-
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	149,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	154,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	184,-
A7A133 +Sound	SoA-Mag1	S	109,-
A7S333 +Sound	SoA-745	D	104,-
A7N266-C +Sound	SoA-nForce	D	149,-
A7N266-C +Sound+LAN	SoA-nForce	D	159,-
TUSL2-C	FC2-815EP	S	109,-
P4S133 +Sound	So478-645	S	104,-
P4S333 +Sound	So478-645	D	139,-
P4S533 +Sound	So478-645DX	D	149,-
P4B +Sound	So478-845	S+	144,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	199,-
P4B266 SE +Sound	So478-845D	D+	179,-

ABIT	Sockel/Chip	RAM	€
KT7A	SoA-KT133A	S	109,-
KR7A	SoA-KT266A	D	139,-
KR7A-RAID +RAID	SoA-KT266A	D	159,-
KR7A-133	SoA-KT266A	D	149,-
KR7A-133RAID +RAID	SoA-KT266A	D	179,-
AT7 MAX +Snd+LAN+FW+RAID	SoA-KT333	D	219,-
ST6 +Sound	FC2-815EP	S	114,-
BD7-RAID +Sound+RAID	So478-845D	D	189,-
TH7II-RAID +Sound+RAID	So478-850	R+	229,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	€
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	S	59,-
K7VTA2 2.0+Sound	SoA-KT266A	D	89,-
K7VTA3 3.0+Sound	SoA-KT333	D	94,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	67,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	69,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	84,-

FUJITSU-SIEMENS	Sockel/Chip	RAM	€
D1289-B +Sound	SoA-KT266A	D	159,-
D1217-B +Sound	FC-815EP	S	124,-
D1335-B +Sound	So478-845D	D	169,-

SOYO	Sockel/Chip	RAM	€
K7V Dragon Plus +Sound+LAN+RAID	SoA-KT266A	D	179,-
K7V Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	229,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	€
K7T Master-S +Sound+U160	SoA-KT133	S	89,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	S	109,-
K7T266 Pro2-RU +Snd+RAID	SoA-KT266A	D	159,-
KT3 Ultra +Sound	SoA-KT333	D	139,-
KT3 Ultra-ARU +Sound+RAID	SoA-KT333	D	174,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	129,-
K7N420 Pro +Sound+VGA+LAN	SoA-nForce	D	154,-
K7 Master +Sound	SoA-761	D	89,-
K7D Master Dual +Sound	SoA-760MPX	D*	299,-
745 Ultra +Sound	SoA-745	D	109,-
694T Pro Rev. 5 +Sound	FC2-133T	S+	89,-
845 Ultra +Sound	So478-845D	D	139,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	169,- L
850 Pro5 +Sound	So478-850	R+	179,-

EPOX	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KTA3L+ +Sound	SoA-KT133A	S	99,-
EP-8KHAL+ +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	129,-
EP-8K3A +Sound	SoA-KT333	D	139,-
EP-4SDA+ +Sound+RAID	So478-645	D	139,-
EP-4BDA +Sound	So478-845D	D	159,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7ZXE +Sound	SoA-KT133A	S	89,-
GA-7VTXE+ +Sound	SoA-KT266A	D	109,-
GA-7VTXH+ +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	134,-
GA-7VRX +Sound	SoA-KT333	D	149,-
GA-7VRXP +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	179,-
GA-7DXR+ +Sound+RAID	SoA-761	D+	139,-
GA-6VTXE	FC2-133T	S+	89,-
GA-6VTXD Dual+Sound	FC2-133T	S+	189,-
GA-8IRX +Sound	So478-845D	D+	139,-
GA-8IRXP +Sound+LAN+RAID	So478-845D	D+	189,-

CHAINTECH	Sockel/Chip	RAM	€
7AIA5E (µATX) +Sound	SoA-KTE133	S	59,-
7AIA5 (µATX) +Sound	SoA-KT133A	S	94,-
7VJDA +Sound	SoA-KT266A	D	124,-
6VIA5T (µATX) +Sound	FC2-133T	S+	89,-
6AJA4T +Sound	FC2-133T	S+	99,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S: SD-RAM
D: DDR-RAM
R: RD-RAM
+ : auch ECC
* : nur ECC Registered

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD			normal	boxed
Duron™		800 MHz	49,-	59,-
Duron™		900 MHz	54,-	64,-
Duron™		950 MHz	59,-	69,-
Duron™		1,0 GHz	64,-	74,-
Duron™		1,2 GHz	79,-	89,-
Duron™		1,3 GHz	109,-	119,-
Athlon™	100	1,1 GHz	124,-	139,-
Athlon™	133	1,33 GHz	124,-	139,-
Athlon™	133	1,4 GHz	149,-	169,-
Athlon™ XP 1600+		1,4 GHz	129,-	144,-
Athlon™ XP 1700+		1,46 GHz	139,-	154,-
Athlon™ XP 1800+		1,53 GHz	149,-	164,-
Athlon™ XP 1900+		1,6 GHz	189,-	209,-
Athlon™ XP 2000+		1,66 GHz	234,-	254,-
Athlon™ XP 2100+		1,73 GHz	314,-	334,-

INTEL				normal	in-a-box
Celeron® (FC2)		256	1,1 GHz	89,-	99,-
Celeron® (FC2)		256	1,2 GHz	99,-	109,-
Celeron® (FC2)		256	1,3 GHz	109,-	119,-
Celeron® (FC2)		256	1,4 GHz	a.A.	159,-
Celeron® (So478)		128	1,7 GHz		139,-
Celeron® (So478)		128	1,8 GHz		169,-
P III (FC2)	133	256	1,13 GHz		179,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz		259,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz		319,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz		439,-
P4 (So423)				a.A.	a.A.
P4 (So478)		256	1,6 GHz		189,-
P4 (So478)		512	1,6 GHz		199,-
P4 (So478)		256	1,7 GHz	204,-	224,-
P4 (So478)		256	1,8 GHz	254,-	269,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz	269,-	289,-
P4 (So478)		256	1,9 GHz	324,-	339,-
P4 (So478)		256	2,0 GHz	374,-	389,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz	374,-	389,-
P4 (So478)		512	2,2 GHz	619,-	639,-
P4 (So478)		512	2,4 GHz		829,-

RAM

OEM					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		26,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		44,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		99,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266		31,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		54,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		104,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		154,-

SAMSUNG original				€
DIMM	256 MB	DDR	PC333	99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333	189,-

INFINEON original					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	34,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	59,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	Reg.	79,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	124,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	Reg.	169,-
DIMM	1,0 GB	SDRAM	PC133	Reg.	549,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	34,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	59,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	Reg.	79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	124,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Reg.	169,-
DIMM	1,0 GB	DDR	PC266	Reg.	519,-

TAKE MS					€
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133		29,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133		46,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	49,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133		114,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	29,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	54,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	114,-
SODIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	31,-
SODIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	49,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

GAMES

Top Ten	€
Civilization III	49,-
Dark Age of Camelot	34,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Dungeon Siege	44,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	39,-
Heroes of Might + Magic IV	44,-
Medal Of Honor - Allied Assault	44,-
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-
Stronghold	39,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-

Action	€	
Aliens vs. Predator 2	44,-	
Aquanox	39,-	
Army Men - Air Attack	14,-	
Blood Omen II	44,-	L
Delta Force 2 + Rogue Spear Double Pack	29,-	
Deus Ex	19,-	
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-	L
Global Operations	44,-	
GTA 3	44,-	L
Hitman 2 - Silent Assassin	44,-	L
I.G.I. 2 - Covert Strike	49,-	L
Jedi Knight	9,-	
Legends of Might + Magic	44,-	
Mafia	44,-	L
Mech Collection 1.0	44,-	
Medal Of Honor - Allied Assault	44,-	
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (AddOn)	24,-	
Soldier Of Fortune 2	39,-	L
Spiderman - The Movie	39,-	L
Star Trek - Armada II	39,-	
Star Trek - Voyager (AddOn)	24,-	
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-	
Star Wars Episode I - Battle for Naboo	24,-	
Star Wars Starfighter	39,-	
Unreal Tournament 2003	44,-	L
ZAX The Alien Hunter	34,-	

Spiderman
The Movie
Action





Strategie	€	
Age of Empires II	34,-	
Age of Empires II - Gold Edition	44,-	
Age Of Empires II - Conquerors (AddOn)	24,-	
Civilization III	49,-	
Command + Conquer Alarmstufe Rot 2	39,-	
Command + Conquer Alarmstufe Rot 2 - Yuris Rache	24,-	
Command + Conquer Renegade	44,-	
Commandos 2 - Men of Courage	44,-	
Dark Age of Camelot	34,-	
Emperor - Schlacht um Dune	39,-	
Empire Earth	44,-	
Fallout Tactics	24,-	
Gangsters 2	19,-	
Heroes of Might + Magic IV	44,-	
Master of Orion 3	49,-	L
Myth III	39,-	
Rim - Battle Planets	14,-	L
Shogun Total War - The Mongol Invasion	14,-	
Shogun Total War - Warlords Edition	39,-	
Star Trek - Away Team	14,-	
Star Trek - Bridge Commander	44,-	
Star Trek - New Worlds	14,-	L
Star Wars - Galactic Battlegrounds - Die Klonkrieg-Kampagnen	9,-	L
Star Wars Galactic Battlegrounds	44,-	
Starfleet Academy	14,-	
Starfleet Command 1	14,-	
Starfleet Command 2	14,-	L
Stronghold	39,-	
Sudden Strike	29,-	
Sudden Strike - Gold Edition	44,-	
Sudden Strike 2	44,-	L
Sudden Strike Forever (AddOn)	29,-	
Three Kingdoms	19,-	
Tom Clancy's Ghost Recon Mission Pack	19,-	
UFO Enemy Unkown	9,-	L
Warrior Kings	39,-	
Warzone 2100	19,-	
World War 3 - Black Gold	39,-	

Simulation	€	
Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-	
Battle Chess	14,-	L
Comanche 4	44,-	
Crazy Factory	9,-	
Der Meistertrainer 01/02	44,-	
Der Patrizier	9,-	
Der Patrizier 2	29,-	
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse (AddOn)	29,-	
Destroyer Command	44,-	
Die Gilde	44,-	
Die Siedler 4	39,-	
Die Siedler 4 - Die Trojaner und das Elexier der Macht	34,-	
Die Siedler 4 - Mission Disk (Add-On 1)	14,-	
Die Siedler 4 - Gold Pack (Mission + Add On)	44,-	
Die Sims - Hot Date	24,-	
Die Sims - Party ohne Ende	19,-	
Die Sims - Urlaub total	24,-	
Echelon	39,-	
Edge of Chaos	9,-	

Soldier of Fortune II
Double Helix
Action



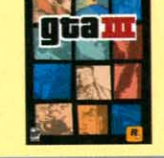


F-16 Agressor	14,-	L
F-16 Fighting Falcon	9,-	L
F-18 Super Hornet + AddOn	14,-	
Flight Simulator 2002	59,-	
Flight Simulator Professional 2002	74,-	
FLY! II	44,-	
Fussballmanager 2002	44,-	
Hostile Waters	9,-	
IL2 Sturmovik	39,-	
Mech Warrior 4 - Black Knight (AddOn)	19,-	
Mech Warrior 4 - Vengeance	34,-	
Panzer Elite	24,-	
Patrizier 2 - Gold Edition	29,-	
Pro Train (AddOn)	34,-	
Pro Train 2	34,-	
Sid Meier's Sim Golf	44,-	L
Silent Hunter 2	44,-	
Sim City 3000	14,-	
Star Trek - Creator Warp 2	29,-	
Start Up Manager	9,-	
Sub Command	39,-	
Theme Park World Classic	9,-	
Trade Empires	24,-	
Train Simulator	54,-	
Tropico	24,-	
X-Wing Alliance	9,-	
X-Wing vs. Tie Fighter	9,-	

Rollenspiel	€	
Anachronox	24,-	
Arcanum - Von Magie und Dampfmaschine	39,-	
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-	L
Diablo II - Battle Chest	44,-	L
Dragon Empires	49,-	L
Dungeon Siege	44,-	
EverQuest - Gold Pack	39,-	
EverQuest - Shadows of Luclin	34,-	
Gorasul - Vermächtnis des Drachen	39,-	
Grandia 2	44,-	
Heroes of Might + Magic 3	14,-	
Icewind Dale 2	44,-	L
Might + Magic IX	44,-	
Might + Magic 6	14,-	
Morrowind	44,-	
Neverwinter Nights	49,-	L
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	39,-	
Summoner	14,-	

GTA III
Action





Über 300 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Saitek MEGA GAMING BUNDLE

Seien Sie für jede Spielsituation gerüstet! Ob Action Shooter, Strategiespiele, oder Flugsimulationen, mit dem SAITEK Gaming Bundle steht ihnen immer das genau richtige Eingabegerät zur Verfügung!

P2000 Gamepad
- 8 programmierbare Tasten
- 2 Hat Switches
- analoger & digitaler Modus

R4 Lenkrad
- Schalthebel
- Pedale
- Rubber-Auflage

GM1 Game Mouse
- 3 Tasten
- Scrollrad
- Coolie Hat

X36 Flight Controller
- 7 programmierbare Tasten
- Schubregler
- 2 Coolie Hat's





EINGABEGERÄTE

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
CHERRY G83-6105 Business in verschiedenen Farblayouts	PS/2	22,-
CHERRY M83-6105 Business	PS/2	29,-
CHERRY G83-6504 Business (+USB-Hub)	USB	34,-
CHERRY G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
CHERRY G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
CHERRY G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
CHERRY G80-3504 Comfort (+USB-Hub)	USB	74,-
CHERRY G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2	54,-
CHERRY G84-4400 Slim (+TrackBall)	PS/2	109,-
CHERRY G80-11900 Advanced (Touch Pad)	PS/2	119,-
CHERRY G83-14100 Advanced (Fingerprint)	USB	199,-
Einige CHERRY-Tastaturen sind auch in schwarz und in diversen Sprachlayouts erhältlich.		
KEYTRONIC KT-202 Multi-Media	PS/2	24,-
KEYTRONIC KT-600	PS/2	9,-
KEYTRONIC KT-800	PS/2	14,-
KEYTRONIC KT-2001	PS/2	24,-
LOGITECH Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH Deluxe Access Keyboard	PS/2	24,-
LOGITECH Cordl. Desktop Refresh	PS/2 u. USB	74,-
LOGITECH Cordl. Desktop iTouch	PS/2 u. USB	89,-
LOGITECH Cordl. Desktop Pro	PS/2 u. USB	109,-
LOGITECH Cordl. Desktop Optical	PS/2 u. USB	134,-
MS Internet Keyboard	PS/2	29,-
MS Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	49,-
MS Natural Keyboard Pro	PS/2 u. USB	59,-
MS Office Keyboard	USB	59,-
MS Wireless Desktop	PS/2	74,-
MS Special Edition Desktop +Maus	PS/2 u. USB	129,-

Mäuse	Anschluss	€
SAITEK Scroll Mouse	USB	9,-
SAITEK Optical Mouse	USB	24,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	49,-
SAITEK Touch Force Mouse	USB	44,-
LOGITECH Pilot Mouse OEM	PS/2	9,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
LOGITECH Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
LOGITECH Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
LOGITECH Cordless Mouse Special Ed.	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
LOGITECH Mini Wheel Mouse OEM	USB	14,-
LOGITECH Wheel Mouse S69 OEM	PS/2	12,-
LOGITECH Wheel Mouse OEM	PS/2	14,-
LOGITECH Wheel Mouse Optical OEM	PS/2 u. USB	19,-
LOGITECH Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH Cordl. Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-
LOGITECH Cordless MM Wheel OEM	PS/2 u. USB	39,-
LOGITECH MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
LOGITECH Cordless MM Optical	PS/2 u. USB	64,-
LOGITECH iFeel MouseMan Optical	USB	59,-
MS WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
MS Cordless WheelMouse	PS/2	39,-
MS IntelliMouse SB	PS/2	19,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0 SB	PS/2 u. USB	49,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
MS IntelliMouse Optical Ice Blue	PS/2 u. USB	69,-
MS IntelliMouse Optical Natur	PS/2 u. USB	74,-
MS Trackball Explorer	PS/2 u. USB	54,-
MS IntelliMouse Optical SB	PS/2 u. USB	34,-
MS IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	44,-
MS Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

Lenkräder	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	49,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	79,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	219,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	94,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Precision Pro 2	USB	44,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	89,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	54,-
MS SideWinder	USB	19,-
MS SideWinder Freestyle Pro	USB u. GP	44,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750	USB u. GP	24,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK P1500 Shock	USB	34,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	44,-

Zubehör	€
COMPAD Speed Pad	18,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-

Unreal Tournament 2003
Action





01805 - 905040 **

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Compute
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020



CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI		bulk	retail
4/ 8/32x	NEC NR7500	49,-	
10/16/40x	PHILIPS PCRW1610	84,-	89,-
10/16/40x	TRAXDATA CDW-161040	84,-	89,-
10/24/40x	ASUS CRW-2410S		119,- L
10/24/40x	BENQ CRW2410A		94,-
10/24/40x	LG GCE-8240B	94,-	
10/24/40x	LITEON LTR-24102B	84,-	
10/24/40x	NEC NR7900	99,-	104,-
10/24/40x	RICOH MP7240A-DP		124,-
10/24/40x	SAMSUNG SW-224B	89,-	
10/24/40x	SONY CRX-175M-C1		234,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E	139,-	149,-
10/32/40x	BENQ CRW3210A		99,-
10/32/40x	LG GCE-8320B	104,-	109,-
10/32/40x	PHILIPS PCRW3210		189,- L
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		109,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-SK Kit		104,- L
10/32/40x	SAMSUNG SW-232B	109,-	
10/32/40x	SONY CRX-185A-C1		104,-
10/32/40x	TDK Cyclone		129,-
12/16/40x	CYBERDRIVE CW038D		84,-
12/24/40x	MITSUMI CR 4809 TE	89,-	
12/24/40x	PHILIPS PCRW2412	94,-	99,-
12/24/40x	TRAXDATA CDW-241240	94,-	99,-
12/32/40x	ASUS CRW-3212A		134,- L
12/32/40x	LITEON LTR-32123S	87,-	89,-
12/32/40x	MITSUMI CR 480A TE	94,-	99,-
12/32/40x	MSI MS-8332 StarSpeed Kit		89,-
12/32/40x	TRAXDATA CDW-321240	109,-	119,-
12/32/48x	AOPEN CRW-3248 Kit		89,-
12/32/48x	CYBERDRIVE CW058D		99,-
12/40/40x	LG CED-8400B		149,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	169,-	179,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA mit schwarzer Blende		179,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		169,- L
12/40/48x	BENQ CRW4012P		129,-
12/40/48x	LITEON LTR-40125S		139,-
12/40/48x	TEAC CD-W540E	129,-	149,-
12/40/48x	TRAXDATA CDW-401248	129,-	139,-

CD-RW+DVD ATAPI		bulk	retail
8/12/32/ 8x	LG GCC-4120B	109,-	119,-
10/16/24/ 8x	TOSHIBA SD-R2212 intern für Notebooks	299,-	
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	159,-	169,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		229,-

CD-RW USB 2.0		bulk	retail
8/ 8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		249,-
8/ 8/24x	TEAC CDW28PUK		269,-
8/12/24x	YAMAHA CRW-70 Kit		299,-
10/16/40x	IOMEGA Panther		219,-
10/16/40x	IOMEGA Panther Kit		249,-
10/24/40x	CDRW USB2 Kit		199,-
10/24/40x	IOMEGA Predator Kit		329,-
10/24/40x	PLEXTOR PX-W2410TU		229,-
10/24/40x	SONY CRX1750U		339,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200UX		289,- L

CD-RW+DVD USB 2.0		bulk	retail
8/20/24/ 8x	SONY CRX-85U		429,-

CD-RW FireWire		bulk	retail
8/ 8/24x	BENQ 8824MM +USB		299,-
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX Kit		249,-
10/24/40x	CDRWF 1024 Kit		229,-
10/24/40x	TDK CyClone		299,-
10/24/40x	YAMAHA CRW-3200IX Kit		339,-
12/40/48x	IOMEGA FireWire CDRW Kit		369,-

CD-RW+DVD PCMCIA		bulk	retail
8/20/24/ 8x	SONY CRX-85		479,-

AOPEN CRW-3248

12/32/48x CD-RW

ATAPI, Just-Link, Just-Speed, Kit inkl. Nero 5, 1 CD-R & 1 CD-RW

€ 89,-

DVD & CD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
10/40x	AFREEY DD-4010E		59,-
12/40x	AFREEY DD-4012E	64,-	
16/40x	CYBERDRIVE DM166D	69,-	
16/40x	AOPEN DVD-1640 Pro-A	74,-	79,-
16/40x	PIONEER DVD-116	69,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	79,-	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW Star Wars-Edition		99,-
16/48x	AOPEN DVD-1648		64,-
16/48x	ASUS DVD-E616		89,- L
16/48x	LG DRD-8160B	64,-	74,-
16/48x	LITEON LTD-163	54,-	59,-
16/48x	NEC DV-5800B	69,-	74,-
16/48x	NEC DV-5800B Kit		79,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	64,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	64,-	74,-

DVD-ROM USB 2.0		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648U		159,-

DVD-ROM FireWire		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		169,-

DVD+RW ATAPI		€
AOPEN RW5120A retail (schreibt auch DVD+R)	2/ 8x	399,-
HP DVD200i retail	2/ 8x	619,-
MEMOREX 248 retail (schreibt auch DVD+R)	2/ 8x	659,-
PHILIPS DVDRW208K retail	2/ 8x	429,-
RICOH MP5120A bulk	2/ 8x	479,-
RICOH MP5120A-DP retail	2/ 8x	499,-
SONY DRU110A-C1 retail	2/ 8x	549,-

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
40x	TEAC CD540E	59,-	69,-
52x	AOPEN CD-952E	29,-	
52x	ASUS CDS520		39,-
52x	AFREEY CD-2052E		34,-
52x	BENQ CD-652A	39,-	
52x	LG CRD-852xB	34,-	39,-
52x	LITEON LTN52x	36,-	38,-
52x	NEC CD-3002A	36,-	
52x	SAMSUNG SC-152	34,-	42,-
52x	SONY CDU5221	39,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	32,-	44,-
56x	AFREEY CD-2056E		37,-
56x	AOPEN CD-956E		34,-
56x	BENQ CD-656A		42,-

PHILIPS DVDRW208K

2/8x DVD+RW

2x DVD+RW, 10x CD-RW, 12x CD-R, 8x DVD-ROM, 32x CD-ROM, ATAPI, inkl. Software & 1 DVD+RW

€ 369,-

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L040VA	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	99,-
IC35L040VN	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	104,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	114,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2.048 / 7.200	144,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2.048 / 7.200	249,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	84,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	87,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	79,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2.048 / 7.200	84,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	124,-
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	139,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	149,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 / 2.048 / 7.200	229,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8.192 / 7.200	259,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2.048 / 7.200	249,-
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8.192 / 7.200	274,-

40,0 GB WD400EB

WESTERN DIGITAL

12 ms, 2.048 KB Cache, 5.400 UPM

€ 84,-

SAMSUNG		GB	ms/Cache/UPM	€
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	84,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	109,-
SV6003H	U-100	60,0	9 / 512 / 5.400	129,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 5.400	149,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	79,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	99,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	124,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	144,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	124,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	129,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	229,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2.048 / 5.400	279,-
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	99,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2.048 / 7.200	104,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	109,-
6L040L2	U-133	40,0	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	139,-
6L060L3	U-133	60,0	8 / 2.048 / 7.200	149,- L
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	159,-
6L080L4	U-133	80,0	8 / 2.048 / 7.200	a.A. L

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	99,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	109,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	94,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	114,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	134,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	144,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	169,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	€
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	79,-
ES3220	U-66	20,4	9 / 2.048 / 5.400	89,-
ES3230	U-66	30,0	9 / 2.048 / 5.400	99,-
ES3240	U-66	40,0	9 / 2.048 / 5.400	114,-

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

CD- & DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R

ohne Box	speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse	24x	700	je	0,34	0,29	0,26
Diverse	24x	800	je	0,74	0,69	0,66
Diverse	32x	700	je	0,44	0,39	0,36

ohne Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse Mini-CD	24x	240	je	0,84	0,79	0,76
Diverse	32x	700	je	0,52	0,47	0,44

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	32x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	32x	800	je	0,99	0,94	0,91
FUJI	24x	650	je	0,72	0,67	0,64
FUJI	32x	700	je	0,74	0,69	0,66
VERBATIM	24x	700	je	0,89	0,84	0,81
VERBATIM	32x	700	je	0,94	0,89	0,86
TDK	32x	700	je	1,02	0,97	0,94

Rohlinge CD-RW

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	4x	650	je	1,29	1,09	0,99
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
Diverse	10x	700	je	1,79	1,59	1,49
FUJI	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJI	10x	650	je	2,09	1,89	1,79
VERBATIM	10x	650	je	1,49	1,29	1,19
VERBATIM	10x	700	je	1,99	1,79	1,69

Rohlinge DVD

mit Box	GB	ab	1 St.	3 St.	5 St.
Diverse DVD-R	4,7	je	7,20	6,70	6,40
Diverse DVD-RW	4,7	je	6,60	6,10	5,80
FUJI DVD-R	4,7	je	8,90	8,40	8,10
FUJI DVD+RW	4,7	je	15,-	13,-	
PHILIPS DVD+RW	4,7	je	17,-	15,-	
VERB. DVD-R	4,7	je	9,20	8,70	8,40
VERB. DVD-RW	4,7	je	16,-	15,-	14,-
VERB. DVD+R Box	4,7	je	13,-	11,-	
VERB. DVD+RW	4,7	je	16,-	14,-	
VERB. DVD+RW Box	4,7	je	17,-	15,-	

Harry Potter und der Stein der Weisen

DVD-Film

Der Kinohit des Jahres 2001 mit neuen Szenen, Interviews und vielen weiteren Features. FSK: ab 6 Jahre



€ 24,90

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme	FSK	€
A.I. - Künstliche Intelligenz	ab 12	24,-
Akte X Season 4 (Collector's Box)	ab 16	109,-
Buffy Season 3 (Collector's Box)	ab 16	54,-
Die Mumie 1+2 (Deluxe Edition)	ab 16	59,-
Final Fantasy - The Movie	ab 12	29,-
Futurama Season 1 Box Set	ab 12	39,-
Harry Potter und der Stein der Weisen	ab 6	24,90
Matrix	ab 16	22,-
Pulp Fiction	ab 16	17,-
Shrek	frei	22,-
Simpsons Season 1 Box Set	ab 6	39,-
Stanley Kubrick Collection (8 DVDs)	ab 16	84,-
Star Wars Episode I	ab 6	29,-
Stirb Langsam 3 - Spezial Edition	ab 16	24,90
The Fast and the Furious	ab 16	26,-
Tomb Raider (3 DVDs)	ab 12	29,-

DVD-Player		€
CYBERHOME CH-DVD 302	schwarz o. silber	144,- L
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	169,- L
CYBERHOME AD-L 528	schwarz o. silber	149,-
DAEWOO DV-115 inkl. Soundsystem	silber	549,-
LG DVD-5084	silber	179,-
LG DVD-4730	silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	schwarz	499,-
YAMAKAWA DVD 205	silber	129,-

Spielekonsolen	€
MICROSOFT XBOX	299,-
SONY Playstation 2	319,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

24h-SHOPPING-HOTLINE

Neuer Service bei Avitos: Ab sofort sind wir auch telefonisch rund um die Uhr für Sie erreichbar!

CPU/PROZESSOREN

INTEL hat die CPU-Preise gesenkt!
Top-aktuelle Preise unter: www.avitos.com (lagen zum Anzeigenschluss noch nicht vor)

AMD

AMD Athlon MP 1800+: 1533 MHz Palomino: Sockel A 266MHz: Multiprozessor	259.-
AMD Athlon MP 2000+: 1666 MHz Palomino: Sockel A 266MHz: Multiprozessor	379.-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz	130.-
AMD Athlon XP 1600+ 1400 MHz boxed	140.-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz	140.-
AMD Athlon XP 1700+ 1466 MHz boxed	150.-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz	150.-
AMD Athlon XP 1800+ 1533 MHz boxed	160.-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz	189.-
AMD Athlon XP 1900+ 1600 MHz boxed	199.-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz	239.-
AMD Athlon XP 2000+ 1633 MHz boxed	249.-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz	314.-
AMD Athlon XP 2100+ 1733 MHz boxed	324.-
AMD Duron 1000 MHz	62.-
AMD Duron 1000 MHz boxed	72.-
AMD Duron 1200 MHz	74.-
AMD Duron 1200 MHz boxed	84.-
AMD Duron 1300 MHz	105.-
AMD Duron 1300 MHz boxed	115.-

Intel

Intel Celeron FC-PGA 1200 MHz	in a box	117.-
Intel Celeron FC-PGA 1300 MHz	in a box	125.-
Intel Celeron FC-PGA 1700MHz	in a box	129.-

Intel P IV 478-PGA 1800 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**279,-**
Intel P IV 478-PGA 2000 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**419,-**
Intel P IV 478-PGA 2200 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**619,-**
Intel P IV 478-PGA 2266 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**659,-**
Intel P IV 478-PGA 2400 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**859,-**
Intel P IV 478-PGA 2533 MHz in a box Northwood 512KB Cache	**999,-**

Via

C3 800MHz Ezra	Sockel370	133MHz FSB	54.-
C3 866MHz Ezra	Sockel370	133MHz FSB	64.-
C3 900MHz Ezra	Sockel370	100MHz FSB	69.-
C3 933MHz Ezra	Sockel370	133MHz FSB	79.-

Lüfter

Lüfter für AMD Socket A Coolermaster Low Noise bis 2100+ MP/XP DP5-7H53F-0L	29.-
Lüfter für AMD Socket A HEATPIPE Coolermaster bis 2400+ MP/XP HHC-001	45.-
Verax CPU-Kühler P11T-65201237-KT 65mm x 65mm	49.-
Verax CPU-Kühler P14- 80251231-KT2 80 x 80 x 25mm.3-phasig Molex Stecker	55.-



DVD-R

PIONEER
DVR-A04 MEDIEN BUNDLE
Inkl. 2 DVD-R und 5 CDR

Schreibt und liest DVD-R/RW und CD-R/RW.
Weitere Features:
DVD/CD buffer under-run protection • 2x DVD-R • DVD: 4.7GB single-side • DVD-RW • CD-R • CD-RW

Art.-Nr.: DVB006

NEU

559,-







LOGITECH
Cordless Desktop inkl. Cordless Wheel Mouse

Nie wieder Ärger mit Kabelgewirr. Die neueste Generation von Logitechs patentierter kabelloser Technologie bietet höchste Leistung, ohne dass eine direkte Sichtverbindung zwischen Computer und Tastatur bzw. Maus bestehen muss. Art.-Nr.: EIN280

69,-

GÜNSTIGE FINANZIERUNG %

Finanzierung

In 24, 36 oder 48 Monatsraten bezahlen.

Nähere Informationen unter: www.avitos.com

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pro Pure AGP	32MB	81.-
V7100 Pro/T AGP	32MB	99.-
V8170 GF4. MX DDR/SDRAM. AGP. TV	64MB	149.-
V8200 T2 Deluxe AGP	64MB	215.-
V8200 T2 Pure AGP	64MB	172.-
V8440DT GeForce 4 TI4400	128MB	422.-
V8440DVI GeForce 4 TI4400	128MB	409.-
V8460ULTRA DT GeForce 4 TI4600	128MB	515.-
V8460ULTRA DVI GeForce 4 TI4600	128MB	525.-
ATI		
Fire GL2 DVI bulk DDR	64MB	1.079.-
Fire GL8700LE DVI bulk DDR	64MB	419.-
Radeon DDR 7000 AGP OEM	32MB	63.-
Radeon DDR 7500 AGP ohne ATI Label	64MB	116.-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	291.-
Radeon DDR 8500 LE AGP	64MB	252.-
Xpert2000 Pro SDRAM ohne ATI Label	32MB	39.-
Xpert2000 Pro TV SDRAM ohne ATI Label	32MB	54.-
CREATIVE		
CreativeLabs GeForce3	64MB	405.-
CreativeLabs Person.Cinema MX400	64MB	223.-
CreativeLabs 3D Blaster 4 MX440 Retail	64MB	142.-
ELITEGROUP		
AG305-32 AGP Ret.	32MB	29.-
AG315TF4 AGP Ret.	64MB	58.-
GAINWARD		
GeForce2 MX Hollywood	32MB	188.-
GeForce2 MX TwinView TV	32MB	119.-
GeForce2 MX 64	32MB	64.-
GeForce2 Pro450 Golden	64MB	153.-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	136.-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	343.-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	359.-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	429.-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	422.-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO	128MB	204.-
GeForce3 TI/500 TV Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	222.-
GeForce3 TI/500 XP Power Ti-200 JUMBO Gold	128MB	266.-
GAINWARD		
GeForce4 PowerPack! MX400/TV	64MB	115.-
GeForce4 PowerPack! Pro600/TV	64MB	175.-
GeForce4 PowerP.! Pro600/TV DDR	64MB	116.-
GeForce4 PowerP.! Pro650/XP F.DDR	64MB	205.-
GeForce4 PowerP.! Ultra700/XP F.DDR	128MB	399.-
GeForce4 PowerP.! Ultra750/XP U.DDR	128MB	539.-
GUILLEMOT		
Hercules 3DProphet4500	64MB	95.-
Hercules 3DProphet4500 TV Bulk	64MB	92.-
Hercules 3DProphet 8500 LE. TV. VGA & DVI	64MB	212.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500.TV.bulk	32MB	239.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 7500. TV	64MB	259.-
Hercules 3DProphet All In Wonder 8500. TV	64MB	488.-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX SHP. AGP	32MB	114.-
WinFast Titanium 200 TDH. AGP	64MB	179.-
GeForce4 A170. DDR. Retail. GF4-440MX	64MB	135.-
GeForce4 TI A250. AGP	128MB	359.-
GeForce4 TI A250 Ultra	128MB	477.-
MSI		
MS8826 GF2 MX400 Pro-T64S	64MB	100.-
MS8836 G2Ti Pro-VT AGP. TV in/out. Retail	64MB	144.-
MS8855 G2 Ti Pro TV-out. Retail	64MB	145.-
MS8871 GF4 TI 440 VTD	128MB	359.-

SOFTWARE [VOLLVERSIONEN]

Antivirus

ActiveVirusDefense 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	665.-
ActiveVirusScan 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	535.-
NAV-SBS 7.6 W32 dt. D/S	5-User Desktop/Server	375.-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.		41.-
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt.	5-User	182.-
Norton-Antivirus 8.0 Mac dt.		62.-
Total-Virus-Def. 4.5 W32 dt.	5-User Perpetual	537.-
VirusScan 6.0 W32 dt.		25.-
VirusScan Pro 6.0 W32 dt.		46.-
VirusScan-SS 4.5 MPF dt.	5-User Perpetual	439.-

Brennersoftware

Easy-CD-Creator PE 5.0 W32 dt.	55.-
Nero 5.5 W32 dt.	41.-
Toast Titanium 5.0 Mac dt.	99.-
WinOnCD Power Edition 3.8 W32 ML	42.-
WinOnCD Power Edition 5.0 W32 ML	55.-

SIE SUCHEN SOFTWARE? UNTER WWW.AVITOS.COM FINDEN SIE ÜBER 4.000 SOFTWARE-TITEL ONLINE!

CD-ROM

ATAPI

AOPEN	52x	CD-952E	Bulk	30.-
	56x	CD-956E Pro	Retail	40.-
BENQ	52X	652P	Retail	39.-
	56X	656A	Retail	40.-
LG	52x	CRD-852xB	Bulk	37.-
LITE ON	52x		Bulk	36.-
MITSUMI	48x	FX-4820 black	Retail	55.-
	54x	FX-540	Retail	33.-
SONY	52x	CDU5211		39.-
TEAC	40x	CD540EB		53.-

CD-MEDIEN

BESTMEDIA				
Audio 80 Min. nur für Audio!		25 Stück	Jewel Case	20.90
700MB	16-fach	25 Stück	Jewel Case	15.90
INTENSO				
700MB	24-fach	10 Stück	Slim Case	7.00
700MB	24-fach	5 Stück	Slim Case	3.60
700MB	32-fach	25 Stück	Spindel	13.00
700MB	32-fach	10 Stück	KickOut Case	7.00
800MB	24-fach	25 Stück	Spindel	19.00
800MB	12-fach	10 Stück	Jewel Case	13.00
870MB	multispeed	10 Stück	KickOut Case	14.90
PLATINUM				
700MB	10-fach	10 Stück	Soft Case	4.50
700MB	24-fach	25 Stück	Spindel	10.90
700MB	24-fach		Jewel Case	0.70
800MB	24-fach		Jewel Case	0.90
TDK				
700 MB	32-fach		Jewel Case	1.39
700 MB	24-fach		Jewel Case	1.19
700 MB	24-fach		Slim Case	0.99
700 MB	48-fach		Slim Case	1.29
TRAXDATA				
700MB	16-fach		Jewel Case	0.90
700MB	48-fach	10 Stück	Jewel Case	12.90
800MB	24-fach	25 Stück	Spindel	19.00
VERBATIM				
700MB	24-fach		Jewel Case	0.85
650MB	16-fach		Jewel Case	0.70

CD-REWRITER

ATAPI

BENQ			
24/10/40x	CRW2410A Seaml. Link	Kit	99.-
32/10/40x	CRW3210A	Kit	119.-
40/12/48x	CRW4012P	Kit	169.-
LG			
8/12/32x	+8x DVD C4120B/R	Bulk	121.-
8/12/32x	+8x DVD C4120B/R	Kit	139.-
10/24/40x	8240	Bulk	99.-
10/32/40x	8320	Bulk	115.-
10/32/40x	8320	Kit	122.-
LITE ON			
10/24/40x		Bulk	93.-
12/32/40x		Kit	89.-
12/40/48x		Kit	139.-
MEMOREX			
12/32/40x	Thirty Two Maxx		119.-
NEC			
10/16/40x	NR7800	Bulk	105.-
10/24/40x	NR7900	Bulk	104.-
PLEXTOR			
10/20/40-12A	Plexcombo		229.-
40/12/40A	PX-W4012TA	Bulk	182.-
40/12/40A	PX-W4012TA	Retail	203.-
40/12/40A	PlexWriter Black	Retail	185.-
	Plextor 4012 TA schwarze Frontblende		
RICOH			
10/20/40x	MP7200A	Bulk	121.-
32/10/40x	7320 A-DP intern	Retail	109.-
DVD+CDRW-Brenner	MP5120	Kit	499.-
SONY			
10/24/40x	CRX-175A	Bulk	99.-
10/32/40x	CRX-185A1-C1	Retail	103.-
TDK			
10/32/40x	CyClone		105.-
TEAC			
12/40/48x	CD-W540E-002/065	Bulk Writeproofed	131.-
YAMAHA			
10/20/40x	CRW2200E-VK	Bulk	125.-
10/24/40x	CRW3200E-VK	Kit	155.-



TRUST KombiSet
5.1 Sourround-Speaker 2000W + Soundcard

Komplettes 5.1-Surroundset für die optimale Wiedergabe von DVD-Filmton und die ultimative Spielerfahrung!

Art.-Nr.: MUB141

85,-



SOYO
K7V Dragon Ultra Motherboard Platinum-Edition

Art.-Nr.: MOT481

- Sockel A für Athlon XP und Duron Prozessoren
- Frontblende mit 4 USB 2.0 Buchsen
- VIA KT333 Chipsatz
- AGP Pro Steckplatz
- C-Media 5.1 Kanal Soundchip
- Realtek 10/100 MBit LAN
- Highpoint RAID Controller

249,-

Tagespreise! Alle Preise in EURO inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten. Irrtum oder Druckfehler vorbehalten. Die Abbildung der Produkte kann von der Originalware abweichen. *UVP: Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

Telefonische Bestellung: täglich 0-24 Uhr (0.12 Euro/Min.)



01805-606065

www.avitos.com

KOMPETENT & PREISWERT

UMAX
ASTRA 4500 USB

Schneller Scanner mit Bedienkomfort: 48 Bit Farbtiefe • Vorschau in nur 6 Sekunden • bequemes Arbeiten durch die 3 Buttons E-Mail, Scan und Copy • kompatibel mit Windows 98 / 98SE / ME und 2000 • Photoshop Plug-In für Mac-User

Mit Preis/Leistung „sehr gut" bewertet in der CHIP 03/02

Art.-Nr.: SCA300



AOC 17"-TFT
LM 700

Ideal für professionelle Office- und Grafikanwendungen!

Die sichtbare Bildschirmdiagonale von über 43 cm sowie die hervorragenden Helligkeits- (250 cd/m2) und Kontrastwerte (250:1) garantieren eine gestochen scharfe Bilddarstellung. Das Gerät ist TCO 99-zertifiziert und entspricht damit den strengen Auflagen dieser neuesten Strahlungs- und Umweltnorm. Des weiteren gilt eine Herstellergarantie von drei Jahren. Art.-Nr.: MOL215



17,30 EURO/Monat
Laufzeit: 48 Monate
Effektiver Jahreszins: 11,9%



nur 669,-

IBM
IC35L060AVVA07



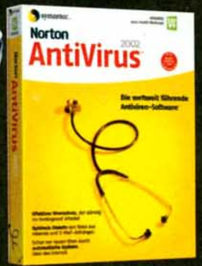
Die schnelle Platte mit viel Speicherplatz

Jede Menge Speicherplatz bietet die Deskstar GXP 120 von IBM mit einer Kapazität von 61,4 GB. Dazu 2 MB Cache, eine Zugriffszeit von 8,5 Millisekunden und eine Rotationsgeschwindigkeit von 7200 Umdrehungen pro Minute. Die Deskstar 120 GXP unterstützt Ultra ATA-100.

Art.-Nr.: HDI360

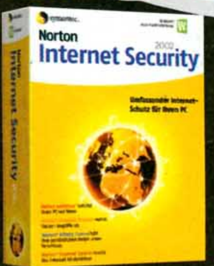
60 GB

119,-



SYMANTEC
Norton-Antivirus 2002 8.0 W32 dt. auch Windows XP
Art.-Nr.: SFV3106

41,-



SYMANTEC
Internet Security 2002 4.0 W32 dt.
Art.-Nr.: SFV3108



59,-



Anti-Viren-Programme – Wichtiger denn je!
Ausführliche Infos unter:
www.avitos.com



MONITORE

BELINEA				
103026	17"	70 kHz	TCO 99	179.-
103055	17"	96 kHz	TCO 99	259.-
103085	17"	86 kHz	TCO 99	205.-
106055	19"	96 kHz	TCO 99	299.-
106080	19"	110 kHz	TCO 99	449.-
106095	19"	95 kHz	TCO 99	265.-
108025	21"	107 kHz	TCO 99	669.-
BENQ/ACER				
G781	17"	86 kHz	TCO 99	259.-
V772	17"	72 kHz	TCO 99	199.-
EIZO				
F520	17"	96 kHz	TCO 99	399.-
T565	17"	96 kHz	TCO 99	499.-
F730	19"	115 kHz	TCO 99	579.-
T765	19"	115 kHz	TCO 99	779.-
F931	21"	130 kHz	TCO 99	989.-
F980	21"	137 kHz	TCO 99	2.159.-
T965	21"	130 kHz	TCO 99	979.-
HYUNDAI				
ImQst.V770	17"	70 kHz	TCO 99	185.-
ImQst. F910	19"	110 kHz	TCO 99	329.-
IIYAMA				
HF703UT	17"	96 kHz	TCO 99	309.-
HM703UT	17"	96 kHz	TCO 99	325.-
HM704UTc	17"	96 kHz	TCO 99	349.-
MF701U	17"	86 kHz	TCO 99	275.-
LS702UT	17"	70 kHz	TCO 99	199.-
HM903DT	19"	130 kHz	TCO 99	479.-
LS902UT	19"	95 kHz	TCO 99	279.-
MF901U	19"	96 kHz	TCO 99	399.-
S902JT	19"	115 kHz	TCO 99	499.-
MS102DT	21"	110 kHz	TCO 99	859.-
HA202DT	22"	140 kHz	TCO 99	839.-
LG SW701B	17"	70 kHz	TCO 99	149.-
915FT Plus	19"	107 kHz	TCO 99	439.-
995 FT Plus	19"	96 kHz	TCO 99	399.-
SW900 B Plus	19"	100 kHz	TCO 99	279.-
SW995 E Plus	19"	100 kHz	TCO 99	299.-
MIRO [SOLANGE VORRAT REICHT]				
A1995 F	19"	95 kHz	TCO 99	299.-
SAMSUNG				
SyncM. 757p	17"	96 kHz	TCO 99	269.-
SyncM. 957p	19"	96 kHz	TCO 99	349.-
SyncM. 957DF	19"	96 kHz	TCO 99	389.-
SyncM. 1100p+	21"	115 kHz	TCO 99	789.-
SAMTRON				
76 BDF	17"	85 kHz	TCO 99	225.-
76E	17"	70 kHz	TCO 99	175.-
96p	19"	96 kHz	TCO 99	269.-
210p	21"	96 kHz	TCO 99	599.-
SONY				
CPD-E430	19"	96 kHz	TCO 99	499.-
CPD-G420	19"	110 kHz	TCO 99	629.-
CPD-E530	21"	117 kHz	TCO 99	859.-
CPD-G520	21"	130 kHz	TCO 99	1.029.-

LCD-MONITORE

AOC			
LM 500	15.0"	TCO 99	449.-
LM 700	17.0"	TCO 99	669.-
BELINEA			
101535	15.0"	TCO 99	479.-
101540	15.0"	TCO 99	599.-
101545	15.0"	TCO 99	485.-
BENQ			
FP 553	15.0"	TCO 99	499.-
FP 563	15.0"	TCO 99	569.-
FP 751	17.0"	TCO 99	859.-
CORNEA			
MP503 Design-TFT	15.0"	TCO 99	489.-
MP701	17.0"	TCO 99	879.-
EIZO			
L365	15.0"	TCO 99	749.-
L365-K	15.0"	TCO 99	779.-
L375	15.0"	TCO 99	909.-
L375-K	15.0"	TCO 99	999.-
L465	16.0"	TCO 99	869.-
L465-K	16.0"	TCO 99	899.-
L565	17.0"	TCO 99	1.079.-
L565-K	17.0"	TCO 99	1.099.-
L685	18.1"	TCO 99	1.899.-
L685-K	18.1"	TCO 99	1.979.-
L771	19.6"	TCO 99	2.899.-
HYUNDAI			
ImageQuest L 70 A beige	17.0"	TCO 99	799.-
ImageQuest L 70 A silber	17.0"	TCO 99	799.-
IIYAMA			
AX 3817 UT	15.0"	TCO 99	499.-
AX 3818 UTc	15.0"	TCO 99	559.-
AX 3835 UT	15.0"	TCO 99	679.-
AS 4314 UT	17.0"	TCO 99	799.-
AS 4431 D	17.0"	TCO 99	1.279.-
AU 4831 DT	19.0"	TCO 99	1.839.-
LG			
FL563LE	15.0"	TCO 99	549.-
FL575LE	15.0"	TCO 99	539.-
FL575LM	15.0"	TCO 99	549.-
FL782LE	17.0"	TCO 99	849.-
FL1800P	18.1"	TCO 99	1.349.-
NEC			
LCD1850DX	18.1"	TCO 99	1.439.-
LCD1850E	18.1"	TCO 99	1.199.-
LCD1880SX	18.1"	TCO 99	1.599.-
SAMSUNG			
SyncMaster 151B	15.0"	TCO 99	579.-
SyncMaster 151MP	15.0"	TCO 99	999.-
SyncMaster 171B	17.0"	TCO 99	1.049.-
SyncMaster 171S silber	17.0"	TCO 99	899.-
SyncMaster 191T	19.0"	TCO 99	1.799.-
SAMTRON			
51SAP	15.0"	TCO 99	509.-
71S	17.0"	TCO 99	799.-
SHARP			
LLT-15S1	15.0"	TCO 99	559.-
LLT-15V1	15.0"	TCO 99	499.-
LLT-1512W	15.0"	TCO 99	669.-
LLT-1610W	16.0"	TCO 99	799.-
LLT-1811 W	17.0"	TCO 99	1.649.-
SONY			
S51	15.0"	TCO 99	599.-
S51 B	15.0"	TCO 99	639.-
M51D	15.0"	TCO 99	659.-
M61	16.0"	TCO 99	959.-
M81B	17.0"	TCO 99	1.499.-
M81	18.0"	TCO 99	1.499.-
N80	18.0"	TCO 99	2.249.-

AUSGEZEICHNET!

Presseberichte und -empfehlungen: Nähere Infos unter www.avitos.com













KOMPLETT-PCs

Avitos Intel PIV 1.8 GHz

GEHÄUSE:	Midi-Tower
MOTHERBOARD:	MSI MS-6398 Sockel478/I845D ATX
CPU:	Intel PIV 1.8 GHz
RAM:	256MB DDR-RAM
HDD:	60 GB
GRAFIK:	Gainward GeForce4 PowerPack! Pro/600 TV
SOUND:	TerraTec Sound-System SiXPack 5.1+
DVD-ROM:	16x/48x
CD-RW:	10/24/40x ATAPI
ZUBEHÖR:	Tastatur und Maus
Art.-Nr.:	KPC1036

1.199,-

GÜNSTIGE FINANZIERUNG
31,10 EURO/Monat
Laufzeit: 48 Monate
Effektiver Jahreszins: 11,9%

Avitos Sculptor III 1.2 GHz

NEU

GEHÄUSE:	Intertech Miditower 350 W USB
MOTHERBOARD:	Elitegroupe K7VZA KT133 A
CPU:	AMD Duron 1.2 GHz
RAM:	128 MB PC-133 SD-RAM
HDD:	20 GB UDMA-100
GRAFIK:	32 MB TV-out
DVD-ROM:	12x/40x ATAPI
FLOPPY:	1.44 MB 3,5"
ZUEBHÖR:	Business Tastatur PS/2 3 Tasten Maus PS/2
Art.-Nr.:	KPC241

499,-

Avitos · Theodor-Heuss-Str. 18 · 35440 Linden
Fon: 01805-606065 (0,12 Euro/Min.) **· Fax: 01805-606045** (0,12 Euro/Min.)

Unser Laden in Linden hat für Sie geöffnet:
Mo.-Fr. 9:00-20:00 Uhr · Sa. 9:00-14:00 Uhr

Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.







VIDEOS

AKTUELL

- Das PC-Games-Testcenter
- Tipps-Video Jedi Knight 2

VORSCHAU

- Warcraft-3-Reportage

TEST

- Grand Theft Auto 3
- Hotel Gigant
- K. Hawk
- Racing World Kart 2002
- Port Royale
- Soldier of Fortune 2
- Spider-Man
- Sudden Strike 2
- The Elder Scrolls 3: Morrowind

TRAILER (NUR DVD)

- Archangel
- Industriegigant 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Robin Hood

PATCHES

- Civilization 3 v1.21f (e)
- Cultures 2 v1.05 (d)
- Delta Force Land Warrior v1.00.34 (e)
- Die Gilde v1.02 (d)
- IL-2 Sturmovik v1.04b von 1.04 (e)
- Jedi Knight 2 v1.03 (e)
- MoH: Allied Assault (dt.) v1.11 (d)
- Nascar Racing 2002 Season v1.1.0.1
- RT Loopy Landscapes v1.20.013 (d)
- Rollercoaster Tycoon v1.08.187 (d)
- Schiene & Straße v1.1 (d)
- Software Tycoon v1.02 (d)
- Spider-Man: The Movie v1.1 (e)
- Steel Beasts Gold Missing Map (e)
- Steal Beasts v1.226 von 1.195 (e)
- Sub Command v1.051 (d)
- Warrior Kings v1.3 (d)
- Zanzarah Multiplayer-Patch v1.003 (d)

TREIBER

WINDOWS 9X UND ME:

- Ati OEM Treiber 7.68
- Ati Radeon 4.13.9021
- Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) Win9x
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer) WinMe

WINDOWS 2000 UND XP:

- Ati OEM Treiber 7.68 Win2k
- Ati OEM Treiber 7.68 WinXP
- Ati Radeon 5.13.01.6043 Win2k
- Ati Radeon 6.13.10.6043 WinXP
- Nvidia 3D Stereo Treiber 28.32
- Nvidia Detonator 28.32 offiziell (Installer)

TOOLS

- Asus Athlon-Thoroughbred
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- Gamespy
- Nvidia Refresh Fix
- Rage3D Radeon Tweaker
- RefreshLock 1.48
- RivaTuner 2.0 RC 10.2
- TvTool Beta 6
- WinDVD (nur DVD, Trial-Version)
- WinZip

SPECIALS

- Dungeon Siege Editor
- Tipps zu Sudden Strike 2
- Wallpapers

TOP-DEMO | JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

In einem eigens erstellten Level treten Sie mit dem Jedi-Ritter Kyle Katarn gegen Horden von Imperialen Sturmtruppen an. Weit entfernten Gegnern leuchten Sie am besten mit Ihrem Blastergewehr heim, im Nahkampf ist das Lichtschwert Ihr bester Freund. Schüsse lenkt Kyle damit automatisch ab, ausweichen und attackieren müssen Sie allerdings selber. Tipp: Mit etwas Geschick können Sie Gegner von oben angreifen oder an den Wänden über sie hinweglaufen.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts
A	Rückwärts
S	Links
D	Rechts
Leertaste	Sprung
Linke Maustaste	Primärer Feuermodus
Rechte Maustaste	Sekundärer Feuermodus
F1 - F5	Machtkräfte benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, OpenGL
HD:	140 MB

AGE OF WONDERS 2

Dieses klassische Rundenstrategiespiel ist ein direkter Konkurrent von **Heroes of Might & Magic 4**. Während der Vorgänger zahlreiche Innovationen bot, aber leider recht erfolglos war, orientiert sich **AoW 2** stärker am großen Vorbild von 3DO. Die Demo-Version bietet nur eine der insgesamt sieben magischen Sphären, demonstriert aber sehr gut die ausgezeichnete KI der Computergegner sowie die spielerische Vielfalt in dem Fantasy-Reich.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Cursortasten	Kartenausschnitt verschieben
Linke Maustaste	Einheit wählen/ Ziel zuweisen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 650 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	200 MB

F1 2002

Die Demo bietet mit der Strecke Australien einen ersten Vorgeschmack auf die Vollversion. Die Teams Ferrari, McLaren, Wiliams und Sauber streiten hier um die Plätze. Features wie die Fahrschule oder die Telemetrie wurden aus der Demo leider entfernt. Spielerisch gehört **F1 2002** nach wie vor zu den besten Simulationen seiner Art – auch wenn sich seit dem Vorvorgänger **F1 2000** kaum etwas verändert hat.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
Cursor links	Links lenken
Cursor rechts	Rechts lenken
S	Boxenstopp ankündigen
Enter	Box-Kommandos

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	500 MB

RACING WORLD KART 2002

Bei Jowoods neuem Rennspiel handelt es sich (obwohl die Vollversion für nur 30 Euro angeboten wird) keineswegs nur um einen Funracer. Die ausgezeichnete Fahrphysik der Kart-Simulation vermittelt ein sehr direktes, karttypisches Fahrgefühl. Die Demo-Version bietet eine kleine, aber feine Auswahl der Strecken, von den drei Championship-Ligen der Vollversion ist ebenfalls nur eine enthalten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Cursor hoch	Beschleunigen
Cursor runter	Bremsen
Cursor links	Links lenken
Cursor rechts	Rechts lenken

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 750 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	130 MB

TOP-DEMO | DUNGEON SIEGE

„Auf zum Monsterprügeln" lautet die Devise dieses erstklassigen Action-Rollenspiels. Als wagemutiger Held oder taffe Amazone strecken Sie darin eine riesige Masse an Gegnern nieder. Freuen Sie sich auf zehn Prozent der großen Einzelspieler-Kampagne im Königreich Ehb. In der exklusiven PC-Games-Demo dürfen Sie sich außerdem ca. fünf Stunden auf einem Teil der Mehrspieler-Karte „Halbinsel von Utrea" mit allen Quests und Monstern austoben.



SPIELSTEUERUNG

Das Spiel kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Im Installationsverzeichnis der **Dungeon Siege**-Demo finden Sie eine PDF-Datei mit einer ausführlichen Anleitung.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 333 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	250 MB

PIRATEN VOR PORT ROYALE

Das Action-Mini-Spiel zu Ascarons Handels- und Piratensimulation **Port Royale** erweckt einmal mehr das altbekannte **Moorhuhn**-Spielprinzip zu neuem Leben. Sie steuern mit der Maus eine Kanone auf einem Fort, das von beiden Seiten von Piratenschiffen angegriffen wird. Nur wenn Sie Winkel und Richtung korrekt einschätzen, landen Sie Treffer. Als kleines Schmankerl können Sie währenddessen rechts oben Bilder aus **Port Royale** betrachten.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Maus	Kanone ausrichten
	Kanone abfeuern
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	20 MB

NEXT GENERATION TENNIS

Next Generation Tennis: US Open ist ein ähnlich umfangreiches Spiel wie **Virtua Tennis**, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Die Demo ist stark eingeschränkt: In Paris treten Sie auf Sand mit Tim Henman oder Sebastian Grosjean gegen den jeweils anderen Akteur an. Allerdings dürfen Sie nur einen halben Satz – also bis der erste Sportler drei Punkte hat – spielen. Die Rolle des Gegners darf auch ein menschlicher Zocker übernehmen, der seinen Akteur mit dem Gamepad oder ebenfalls mit der Tastatur lenkt.

SPIELSTEUERUNG	
Am besten spielen Sie mit einem Gamepad, dessen Tastenbelegung sich genauso wie die Tastatursteuerung individuell einstellen lässt.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Benötigt
HD:	110 MB

TOP-DEMO | TONY HAWK'S PRO SKATER 3

In der Demo zur exzellenten Skateboard-Simulation dürfen Sie den ersten Level „Gießerei" komplett spielen. Dabei müssen Sie diverse Aufgaben meistern, etwa einen bestimmten Highscore knacken, Gegenstände aufsammeln und vorgegebene Tricks zeigen. Obwohl Sie das Spiel per Tastatur steuern können, ist das Handling per Gamepad deutlich besser. Egal, was Sie verwenden: Im Optionsfenster, das beim Starten des Spiels erscheint, müssen Sie zunächst die Steuerung konfigurieren oder die Standard-Belegung bestätigen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Am besten spielen Sie mit einem Gamepad, dessen Tastenbelegung sich genauso wie die Tastatursteuerung individuell einstellen lässt.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 900 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	85 MB



MOBILE FORCES

Eigentlich hätte **Mobile Forces** den Ego-Shooter **Counter-Strike** vom Thron der Online-Spiele verdrängen sollen, doch die zu groß geratenen Karten werden einen solchen Erfolg wohl verhindern. Offline macht **Mobile Forces** allerdings jede Menge Spaß – nicht zuletzt wegen der Fahrzeuge, der abwechslungsreichen Maps und der guten Gegner-KI. Für diese Demo stehen eigene Internet-Server bereit.

SPIELSTEUERUNG			
Taste	Aktion	Taste	Aktion
	Vorwärts		Rechts
	Rückwärts		Primärer Feuermodus
	Links		Sekundärer Feuermodus

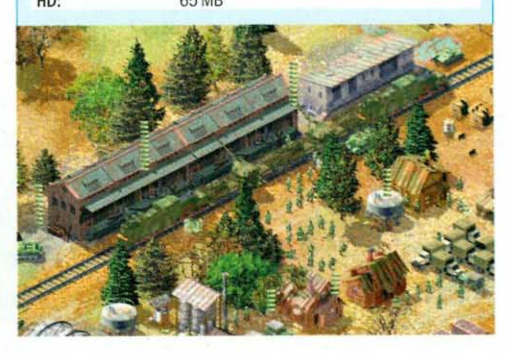
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 750 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	130 MB



SUDDEN STRIKE 2

Die Demo ermöglicht Ihnen einen Ausblick auf das Echtzeit-Strategiespiel. Sie schlüpfen in die Rolle eines japanischen Generals. Mit einer Truppe Infanteristen müssen Sie auf einer Pazifik-Insel gefangene Piloten befreien. Um zu gewinnen, müssen Sie die gegnerischen Geschütze und Tanks erobern.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
	Einheit auswählen
	Einheit zum Zielpunkt bewegen/Gegner attackieren
Systemanforderungen	
Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	65 MB



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Dungeon Siege
2	Jedi Knight 2
3	Tony Hawk's Pro Skater 3
4	The Sum of all Fears (DVD)
5	Sudden Strike 2
6	Racing World Kart 2002
7	Age of Wonders 2
8	F1 2002
9	Mobile Forces
10	Next Generation Tennis

TOP-DEMO | THE SUM OF ALL FEARS

Mit **The Sum of all Fears** präsentiert Ubi Soft das Spiel zum neuen Tom- Clancy-Kinofilm. Der **Ghost Recon**-Ableger hält in der Demoversion einen Mehrspieler- und einen Einzelspieler-Level bereit. Letzterer führt Sie als Kommandant eines Einsatztrupps durch ein Trainingsgelände, auf dem Sie zwei Geiseln befreien und eine Bombe entschärfen sollen. Sie kontrollieren Ihren Spielcharakter ganz nach Ego-Shooter-Standards, Ihre Kameraden folgen automatisch.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
Maus	Zielen
[Esc], [←], [↓], [→]	Vorwärts, rückwärts, links, rechts
[ ]	Aktion auslösen (etwa Tür öffnen)
Mausrad	Zoom
[1] bis [4]	Waffen wählen
[linke Maustaste]	Feuer, Gegenstand benutzen
[rechte Maustaste]	Rennen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	155 MB



TEAM FACTOR

Ziehen Sie sich warm an! Denn in unserer Demo zum Taktik-Shooter **Team Factor** geht es heiß her. Als Mitglied eines von drei Teams ziehen Sie in die virtuelle Schlacht und zeigen Ihren Mitspielern, was in Ihnen steckt. Die Demoversion enthält zwei Karten und ist ausschließlich über Internet und Netzwerk spielbar. Auf den Einzelspielermodus mit Bots müssen Sie leider noch warten.

SPIELSTEUERUNG	
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	OpenGL
HD:	100 MB



ROLLERCOASTER TYCOON (CLASSIC)

Passend zur Rubrik „Was macht eigentlich ...?" bieten wir Ihnen die Demo des Bestsellers an. In drei Szenarien können Sie beweisen, ob Sie das Zeug zum Achterbahn-Designer haben. Statten Sie Ihren Park mit Attraktionen und Wegen aus und locken Sie möglichst viele Besucher in Ihre Anlage. Einschränkungen: max. 25 Minuten Spielzeit pro Szenario, kein Laden und Speichern möglich.

SPIELSTEUERUNG:	
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.	
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 90 MHz, 16 MB RAM
Empfohlen:	CPU 350 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Keine
HD:	40 MB



EXTRAS DER PC-GAMES-DVD

DEMOS

- Rollercoaster Tycoon (Classic)
- Team Factor (Neu)
- The Sum of all Fears

SHAREWARE-SPIELE

- 1st Go Warkanoid III Story-Book
- Angriff vom Saturn
- AxySnake
- Bubble Shooter
- Das Liebesorakel
- Der fünfte Raum
- Der lange Weg zur Krone 2
- Der Weg des Kriegers
- Die Redaktion
- Disasteroids
- Happy Balla
- Krakout
- Skymaze
- Solar Wars
- Taxi Tycoon 1.1
- Tunnel Fighter

SHAREWARE-TOOLS:

Grafik-Tools:
- Macromedia Authorware (Trial)
- Macromedia Director (Trial)
- Macromedia Dreamweaver MX (Trial)
- Macromedia Fireworks MX (Trial)
- Macromedia Flash MX (Trial)
- Macromedia FreeHand 10 (Trial)
- The Panorama Factory 2.4

Internet-Tools:
- HTML & Graphic Optimizer 2.55
- OnlineMonitor 2.15
- WS_FTP Pro 7.01T

System-Tools:
- CPUIdle 5.9
- SiSoft Sandra Standard 2002.1.8.59
- WinDVD (Trial)
- WinRAM Turbo Pro 4.70 (Trial Version)

PATCH-DATENBANK

- Age of Empires v1.0c (d)
- Age of Empires 2 - The Conquerors v1.0c (d)
- Age of Empires 2 - Age of Kings v2.0a (d)
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.4 (d)
- Anachronox v1.01 (e)
- Anarchy Online v1.38 (e)
- Anarchy Online v1.39 (e)
- Anno 1602 - Neue Inseln neue Abenteuer Windows XP Patch
- Anno 1602 Windows XP Patch
- Anstoss 3 Ati-Karten-Fix (d)
- Anstoss 3 v1.40 (d)
- Anstoss Action v1.12 mit Anstoss 3 (d)
- Anstoss Action v1.12 ohne Anstoss 3 (d)
- Aquanox v1.15 (d)
- Aquanox v1.17 von v1.15 (d)
- Baldur's Gate 2 Update #1 (d)
- Battle Realms v1.01 incl. Battle Pack #1 (d)
- Biathlon 2002 Update (d)
- Black & White v1.100 (d)
- Bundesliga Manager X v1.10 (d)
- C&C - Alarmstufe Rot 2 - Yuri's Revenge v1.01 (d)
- C&C - Tiberian Sun v2.03 (d)
- C&C Renegade v1.015 (d)
- Civilization 3v117f (e)
- Colin McRae Rally 2.0 v1.09 (d)
- Comanche 4 v1.0.1.15 (d)
- Commandos 2 - Men of Courage v1.2 (d)
- Cossacks - European Wars v1.15 (d)
- Cossacks - European Wars CD-ROM v3.03 (d)
- Cossacks - The Art of War v1.29 (d)
- Cultures - Die Entdeckung Vinlands Netzwerk Update v2.27 (d)
- Cultures - Die Entdeckung Vinlands v2.02 (d)
- Deus Ex - Einzelspieler v1.014f (d)
- Diablo 2 - Lord of Destruction v1.09d (int)
- Diablo 2 v1.09d (int)
- Die Siedler 4 v2.0.1.056 (d)
- Die Sims v1.1 - Bildrelease (d)
- Die Völker 2 2.01 to 2.02 (d)
- Driver v2.1 (d)
- Emperor - Battle for Dune v1.08 (d)
- Emperor - Battle for Dune v1.09 (d)
- Empire Earth v1.0.4.0 (d)
- Etherlods v1.04 (d)
- Fußball Manager 2002 Textmodus Editor
- Fußball Manager 2002 Update
- Fußball Manager 2002 Datenbankupdate 4
- Ghost Recon v1.1.5.0 (d)
- Gothic v1.08h (d)
- Grand Prix 3 v1.13 (d)
- Harry Potter u. d. Stein d. Weisen v1.1 (d)
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (uk)
- Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02 (us)
- IL2 Sturmovik v1.03 (e)
- Lemmings Revolution Update #1 (d)
- Mechwarrior 4 - Vengeance v2.0 (d)
- Midtown Madness 2 XP Patch
- Monopoly Tycoon v1.3 (e)
- Moorhuhn 2 v1.1 (d)
- Moto Racer 3 v1.1 (d)
- Need for Speed 4 - High Stakes v4.50 (d)
- New York Race Patch #6 (e)
- Operation Flashpoint Upgrade 4 v 1.4 (d)
- Operation Flashpoint v1.0
- Operation Flashpoint v1.2
- Operation Flashpoint v1.3
- Operation Flashpoint v1.42
- Operation Flashpoint v1.45
- Operation Flashpoint v1.46
- Pizza Connection 2 v1.006 (d)
- Rainbow Six - Rogue Spear - Black Thorn v2.61 (d)
- Rally Trophy v1.01 (e)
- Rayman 2 (crashfix for level 10)
- Red Faction v1.10 (d)
- Search & Rescue v1.01 (e)
- Serious Sam - The First Encounter v1.05 (d)
- Siedler 4 Trojaner-Add-on v2.0.1056 von v2.0.1050 (d)
- Soul Reaver 2 v1.02 (d)
- Star Trek Armada 2 v1.1 (d)
- Starcraft v1.09 (d)
- Stronghold v1.1 (d)
- Sub Command v1.05 (e)
- Sudden Strike CD-ROM Erkennungsfix
- Sudden Strike Forever Patch #4 (d)
- Sudden Strike v1.2 (d)
- Thief - The Dark Project v1.33 (e)
- Throne of Darkness V1.2.18 8 (d)
- TOCA 2 Touring Cars v4.1 (d)
- Tomb Raider 3 v1.01 (d)
- Tomb Raider 4 - The Last Revelation v1.1 (d)
- Train Simulator #1 (e)
- Tropico v1.0.7 (d)
- Wer wird Millionär v1.26 (d)
- Wiggles v1.0.844 (d)
- Z - Steel Soldiers v1.30 (d)

Krasse Grafikkarten **zu gewinnen**

DIE PREISE:

8x Spieler-Grafikkarten von Visiontek

VisionTek

Echt edel und sauschnell: Zusammen mit Visiontek verlost PC Games erstklassige Grafikkarten.

Visiontek hat mit seiner Xtasy-Reihe Grafikboards mit fünf verschiedenen Geforce4-Chips im Angebot. Darunter sind neben dem ultimativen Geschwindigkeits-Meister Geforce4 Ti-4600 auch Einsteigerplatinen wie die Ti-4200 oder Grafikkarten aus der günstigen GF4-MX-Serie. In diesem Monat können Sie begehrenswerte Spieler-Hardware im Gesamtwert von 2.700 Euro gewinnen. Sie wollen Ihren PC mit der Xtasy Geforce4 Ti-4600 aufrüsten? Kein Problem. Um teilzunehmen, müssen Sie lediglich den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen ausfüllen und ihn einsenden. Wir drücken Ihnen die Daumen!

TEILNAHME-BEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Visiontek Europe Ltd. und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30. Juni 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

1x Xtasy Geforce4 Ti-4600

Das absolute Flaggschiff der Xtasy-Reihe besitzt mit dem Geforce4 Ti-4600 den schnellsten 3D-Grafikchip, der momentan auf Spieler-Grafikkarten verbaut wird. Die Steckkarte besitzt einen TV-Ein- und -Ausgang und einen DVI-Anschluss für digitale Flachbildschirme.
Chiptakt: 300 MHz, **Speichertakt:** 650 MHz effektiv



2x Xtasy Geforce4 Ti-4400

Dank Geforce4-Ti-Chip ist auch dieses Xtasy-Board voll DirectX-8-kompatibel. Durch Pixel und Vertex Shader sorgt die High-End-Platine in aktuellen Spielen wie **Aquanox**, **Morrowind** (siehe S. 106) oder **Incoming Forces** für erstklassige 3D-Performance.
Chiptakt: 275 MHz, **Speichertakt:** 550 MHz effektiv



1x Xtasy Geforce4 Ti-4200

Die kleinste Geforce4-Ti-Grafikkarte ist ein Preis-Leistungs-König – vollkommen DirectX-8-kompatibel und in den PC-Games-Benchmarks schneller als eine Geforce3 Ti-500. Kurz: eine perfekte Platine für schmalere Geldbeutel und trotzdem auf dem neuesten Stand der Technik.
Chiptakt: 250 MHz, **Speichertakt:** 444 MHz effektiv



2x Xtasy Geforce4 MX-440

Diese Einsteiger-Grafikkarte beherrscht DirectX-7-Effekte und ist besonders für Spieler interessant, die auch ältere 3D-Spiele aus den letzten zwei Jahren spielen. Mit dem im Lieferumfang enthaltenen Software-DVD-Player PowerDVD können Sie den TV-Ausgang auch für DVD-Filme nutzen.
Chiptakt: 270 MHz, **Speichertakt:** 400 MHz effektiv



2x Xtasy Geforce4 MX-420

Zuverlässig und günstig – diese Beschreibung trifft auf die MX-420-Platine vollkommen zu. Sie besitzt 64 MByte SDR-SDRAM und einen TV-Ausgang, der dank der Nview-Funktion das PC-Bildsignal auf dem Fernseher ausgeben kann.
Chiptakt: 250 MHz, **Speichertakt:** 166 MHz



4x Visiontek T-Shirts

Als kleine Trostpreise gibt es vier T-Shirts für die heiße Jahreszeit zu gewinnen. PC Games und Visiontek wünschen Ihnen viel Glück.

Wert ca. 15 €

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______________________

Vorname: ______________________

Anschrift: ______________________

____

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ GTA 3
- ☐ Sudden Strike 2
- ☐ Morrowind
- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 3

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?
1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?
1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?
1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?
1. ______________________
2. ______________________
3. ______________________

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?

____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?

____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: ______________________

Inserent: ______________________

Seite: ______________________

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: ....

Vorname: ....

Adresse: ....

Telefon: ....

Beruf: ....

Alter: ....

E-Mail: ....

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC- oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einen bestimmten Produkt? Dann sind sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft.
Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorhergehenden Seite, legen Sie 5,- Euro in bar oder als Scheck bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Verkaufe PC-Spiele, alle in Top-Zustand, Liste auf Anfrage unter TotalXS@gmx.net, Preise nach Vereinbarung.

PSone-Spiele und verschiedene ältere und neuere **PC-Spiele** zu verkaufen. Tel.: 09944/2239

ATHLON 1800XP, 16x DVD, 32x Brenner, 40 EBHPP, Geforce2 MX TVout, Floppy, Sound 300 W Designtower, 256 DDR RAM 729,- Euro FP, Tel.: 01794970644

AMD-K6-2-400-MHz-Prozessor und zwei Festplatten, 8 und 20 GB. Preis Festplatten: 80,- & 100,- Euro. Prozessor Preis nach V. Tel.: 039953/70060

http://www.computerplace.de News, Reviews, Software, Hardware. Die neue News-Community im Netz.

Microsoft Wheel Mouse mit Kugel 10,- Euro; IL2 Sturmovik mit Hülle 20,- Euro; Ghost Recon mit Hülle 20,- Euro. Tel.: 034204/65424

AMD Athlon Classic 1000 MHz, passend für SLOT A. Bitte kein übertakten. Tel.: 01604584506

Verkaufe 2 Mainboards 1x Abit KR7A Roid For AMD CPU 1x ASUS A7V266-E. Beide Mainboards sind so gut wie neu! Preis je 130 Euro. E-Mail: jkoos@pt.lu

Neue 4D Optische Maus + Ladestation ohne Kugel + kein Kabel für 30 Euro mit Treiber USB u. PS/2 ohne Neupackung. Tel.: 04321/61548

Verk. DragonballZIG+ Spiele für PSX 4, verschiedene alle Kino-Filme, von Dragonball-Z-Comics Specils, such Dragonball-Spiel für PS2. Tel.: 01759951969

Verkaufe Originalversion Black and White für 25,- Euro und Roland Garros 2001 für 15,- Euro. E-Mail: ssuter2000@yahoo.com oder Tel.: 0041613017990.

Verkaufe Drucker HP Designjet 10ps mit 6 Ersatzpatronen und Druckköpfen. Neupreis ca. 1.000,- Euro, VB 450,- Euro. Tel. 07454920572, Sulz 72172

Verkaufe Programm, womit man PSX1-Spiele auf dem PC spielen kann für 3,- Euro o. VK. und über 100 PC-Spiele für 1 Euro. E-Mail an: tobiasmoritz@t-online.de

Handy Siemens S45, neu, noch mit Garantie, für 200,- Euro zu verkaufen. E-Mail: LechKoenig@aol.com

Verkaufe AMD Duron 700-MHz-Prozessor inkl. passendem Lüfter (ein Jahr lang gebraucht) für 35,- Euro! E-Mail: dprkmail@web.de

Suche billiges 3D-Studio MAX und Bücher zu C++, C+ oder C. E-Mail : RbrtHb@aol.com

Suche alte u. neue PC-Spiele m. Anl. u. Verpackung sowie alte Ausgaben von Happy Computer. E-Mail: fralbe@aol.com. Tel.: 06022/614588, Fax 614587

FAN sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo, Sony und Sega Systeme sowie XBox – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0170-5856780.

Die einfachsten und effektivsten Wege im Internet viel GELD zu verdienen. Topaktuell und altersunabhängig! www.eWin.de. vu


BOROS
CALL 0180. 5 10 11 90-1
ECIDE
VOTE NOW!

CALL 0180. 5 10 11 90-2

YOU DECIDE

OTE NOW! +++ VOTE NO



Leser fragen, PC Games antwortet

Hellseher

Betreff: Vorschau Unreal Tournament 2003

*Soeben habe ich dank Abo die Ausgabe 06/2002 erhalten. Offen gesagt bin ich tief betroffen, dass ich darin keinen Artikel gefunden habe, der sich mit dem Blutbad am Erfurter Gymnasium vor gut einer Woche beschäftigt. Im Rahmen dieses grauenhaften Geschehens sind die Vorwürfe an die Computerspiele-Industrie, Gewalt zu verherrlichen, wieder laut geworden. Szenen aus **Unreal/UT** wurden sogar explizit in der Tagesschau und anderswo gezeigt. Ist es da nicht die Pflicht eines so verbreiteten Magazins, sich erneut mit diesem Thema auseinander zu setzen? Ich weiß, dass dies in früheren Ausgaben bereits der Fall war, doch die aktuellen Umstände ließen mich fest davon ausgehen, dass Sie, vor allem im Hinblick auf den großen Anteil Ihrer minderjährigen Leser, sich erneut in der Verantwortung sehen würden, dieses Thema breit zu diskutieren. Ich selbst nahm am Wochenende nach dem Anschlag an einer lange geplanten Home-LAN-Party teil, auf der überwiegend Shooter gespielt wurden. Alle Teilnehmer (um die 30 Jahre alt) hatten dabei ein ungutes Gefühl, das erst durch eine angeregte Unterhaltung über dieses Thema besänftigt werden konnte. Als ein Spieler später fragte: „Hast du auch die Karte Erfurt?", war aber keinem zum Lachen zumute. Bitte zeigen Sie diesem Thema in der nächsten Ausgabe nicht wieder die kalte Schulter, auch wenn die Aktualität bis dahin sicher bedenklich abgenommen haben wird.*

FLORIAN GIEBELER, PER E-MAIL

Ähnliche Briefe und Mails haben wir von vielen Lesern erhalten. Das Massaker von Erfurt ereignete sich am Freitag, den 26. April – zu diesem Zeitpunkt befand sich das Heft schon auf dem Weg zu den Abonnenten (die meisten hielten ihr Exemplar bereits einen Tag später in Händen), in den Handel kam das Heft am 30. April. Der Redaktionsschluss für diese Ausgabe lag eine Woche vor Erfurt – Sie werden verstehen, dass wir mangels hellseherischer Fähigkeiten solche Geschehnisse nicht vorhersehen können. Davon abgesehen, werden wir auch weiterhin umfassend über alle in Deutschland erhältlichen PC-Spiele berichten, weil dies unsere Leser zu Recht von uns erwarten. Auch dann, wenn es sich um ausgesprochen kontrovers diskutierte Spiele wie **GTA 3** oder **Soldier of Fortune 2** handelt. Wir berichten über den gesamten Spielemarkt, bewerten Neuerscheinungen und weisen auch auf Titel hin, die aufgrund brutaler Szenen nicht in Kinderhände gehören. Allerdings sehen wir uns nicht als Zensurstelle, die auswählt, was Spielern und Lesern zu gefallen hat und was nicht.

FUNKENMARIECHEN Grafik und Story von Soldier of Fortune 2 wurden eigens für den deutschen Markt angepasst - eine Entscheidung, die Activision lange vor der Erfurter Tragödie getroffen hat.



Dungeon-Siege-Wertung

Betreff: Spiel des Monats

*Wie begründet ihr, dass dieses Spiel „nur" 88 Prozent bekommt? Ihr sprecht von „grafisch richtig reizvoll", „süchtig machende Wirkung", zieht sogar einen Vergleich zum Fantasy-Epos **Herr der Ringe** heran. Alles in allem Kommentare, die für eine Wertung jenseits der 90 Prozent sprechen! Auch bitte ich zu beachten, dass es meiner Meinung nach über Monate hinweg kein Spiel gegeben hat, welches in der Motivationskurve zum Ende hin fast den oberen Rand der Skala durchschlägt. Zwar bin ich mir durchaus im Klaren darüber, dass die Handlung ziemlich linear abläuft, aber das alleine ist doch kein Grund, ein solches Spiel unterhalb der magischen 90-Prozent-Marke zu bewerten. Denn wie im Artikel schon gesagt wurde: Die lineare Handlung fällt im Spielverlauf fast gar nicht auf.*

*Ich würde mich um eine Beantwortung auf die Frage nach der niedrigen Wertung freuen, da ich mich mit gut zwei Dutzend meiner Bekannten darüber unterhalten habe und diese ebenso der Meinung waren, dass **Dungeon Siege** eine bessere Wertung verdient hätte. Über einen eventuellen Abdruck meiner Kritik an der Wertung würde ich mich ebenso freuen, da ich mir sicher bin, nicht der Einzige zu sein, der so denkt.*

ALEXANDER ROTHE, PER E-MAIL

Das Leser-Feedback zu **Dungeon Siege** (diesmal auf Seite 105) zeigt, dass es durchaus unterschiedliche Ansichten zum Thema **Dungeon Siege** gibt – die einen preisen Grafik, Steuerung und Atmosphäre, die anderen rügen die Linearität des Spielverlaufs und die arg simplen Quests. Im Test haben wir auf all diese Dinge hingewiesen. Nur wenn Story und Charakterentwicklung ähnlich ausgefeilt ausgefallen wären wie in **Diablo 2**, könnte man eine 90er-Wertung in Erwägung ziehen.

Akte UT 2003

Betreff: Vorschau Unreal Tournament 2003

*Als ich mir letzten Dienstag die neue PCG gekauft hatte, habe ich mich zu Hause gleich auf das **UT 2003**-Video gestürzt! Doch ich wunderte mich, was ich dort im Hintergrund sah. Denn dieser halb verfallene Getränkemarkt kam mir irgendwie bekannt vor. Wenn mich nicht alles täuscht, wird euer „geheimer Ort" auch Dreieich-Sprendlingen genannt. Stimmt's? Denn als ich nach dem Video gleich dorthin gefahren bin, sah ich auch das Schild von Infogrames dort stehen, das mir vorher nie aufgefallen ist, und ich hatte keinen Zweifel mehr. Macht weiter so!*

JAN WEILLER, PER E-MAIL

Ertappt! Das Probespielen von **UT 2003** fand tatsächlich im ehemali-



PUBLIKUMSLIEBLINGE Infogrames holte die UT-2003-Macher Jay Wilbur (links) und Mark Rein nach Deutschland.

BIZZL Dungeon Siege hat bei den Fans voll eingeschlagen.

gen Hauptquartier der Firma Infogrames statt; seit kurzem residiert der Publisher direkt in Frankfurt.

Wo liegt Ebensee?

Betreff: Editorial PC Games 06/02

Auf Seite 3 der PC Games 6/2002 hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen! Zum Thema „Der Industriegigant 2" wurde behauptet, dass Ebensee im Salzburger Land liegt. Dies ist jedoch falsch! Ich wohne in Gmunden am Traunsee im Salzkammergut – und Ebensee ist eine Nachbargemeinde am anderen Ende des Traunsees. Und der Traunsee, Gmunden und Ebensee gehören zum Bundesland Oberösterreich!

ASTRID GASSENBAUER, GMUNDEN/ÖSTERREICH

Liebe Frau Gassenbauer, Sie haben natürlich Recht – ein dickes „Sorry!" an alle Ebenseer. Vermutlich kam die Verwechslung deshalb zustande, weil Ebensee im Salzkammergut liegt.

Spätzünder

Betreff: Report „Verschiebepuzzle"

*Ich glaube den Leuten durchaus, dass es schwierig ist, ein Spiel zu programmieren, und ich bin auch der Meinung, dass man sich mehr Zeit nehmen und Bugs ausmerzen sollte, als die Spieler mit einem Spiel zu nerven, das dauernd abstürzt. Natürlich kann man es da auch übertreiben. Erinnert sich noch wer an **Heart of Darkness**? Sechs Jahre von den ersten Previews bis zum Release! Was ich aber nicht verstehe, ist, weshalb sich Spiele, die woanders schon erschienen sind, immer wieder verspäten. Ein Beispiel dafür ist **Sim Golf**, das ihr ja im Heft 03/02 besprochen habt. Es war mal für Februar angekündigt. Im Augenblick rechnet Amazon.de mit Ende Mai. Mal sehen, ob es dieses Jahr noch was wird.*

TOPASU, PER E-MAIL

Sid Meier's Sim Golf hat sich in der Tat mehrmals verschoben – obwohl das Spiel bereits seit Monaten in den USA erhältlich ist. Nach Auskunft von Electronic Arts Deutschland ist allerdings der Termin „Ende Mai" sicher.

Alles, was Recht ist

Betreff: PC Games im Abo

Ich spiele schon lange mit dem Gedanken, die PC Games zu abonnieren, damit ich sie immer am Erscheinungstag, d. h. druckfrisch habe. Was mich allerdings ärgert und weshalb ich sie noch nicht abonniert habe, ist die Tatsache, dass nur ein Abo-Werber eine Prämie erhält. Wieso nicht derjenige, der von alleine draufkommt, sich sein Abo zu bestellen. Ansonsten muss ich euch ein Lob aussprechen, die PC Games ist immer topaktuell und übersichtlich.

THOMAS BAUER, PER E-MAIL

Diese Frage wird uns sehr häufig gestellt. Allerdings ist es Verlagen aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur gestattet, dem Werbenden selbst eine solch hochwertige Prämie zukommen zu lassen. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um Verwandte, Freunde oder Kollegen handelt oder ob die Personen alle im gleichen Haushalt wohnen oder nicht.

Multiplayer-Demospaß

Betreff: Demos auf CD/DVD

*Ich finde es nicht toll, dass immer mehr Multiplayer-Demos auf die Heft-CD/DVD kommen (zum Beispiel **Global Operations, C&C Renegade**). Da ich selbst keinen schnellen Internetzugang habe, ist es mir nicht möglich, solche Demos mit Freude zu spielen. Bitte berücksichtigen Sie dieses, da es nicht nur mich, sondern auch andere Leser, die vielleicht gar keinen Internetanschluss haben, betrifft! Es wäre also schön, wenn uns Singleplayer-Demos erhalten blieben! Auch wenn es schwer ist – ich selbst habe auch schon bemerkt, dass viele Spiele-Hersteller nur noch Multiplayer-Demos machen!*

CHRISTOPH SEMPER, PER E-MAIL

Wir achten darauf, wirklich alle interessanten Demos eines Monats auf die Demo-CD zu packen. Was aus Platzgründen nicht draufpasst, kommt auf die DVD. Wie Sie richtig feststellen, ist der Anteil der Multiplayer-Demos in den vergangenen Monaten gestiegen. Da wir die Demos jedoch nicht selbst produzieren, sind wir hier auf die Hersteller angewiesen. Bei der Auswahl achten wir darauf, möglichst alle Genres und Vorlieben abzudecken; der Schwerpunkt wird aber auch weiterhin bei Einzelspieler-Demos liegen.

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.
E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

ROSSIS RUMPELKAMMER





Dass wir alle politisch korrekt sind, versteht sich von selbst. Aber dass man es auch übertreiben kann, macht mir immer wieder das Werbefernsehen deutlich.

Wenn früher vom Kochen die Rede war, dachte man immer an nette, freundliche Damen vom Maggi-Kochstudio, die allesamt eine Lebensversicherung bei Herrn Kaiser hatten. Inzwischen habe ich an manchen Tagen den Eindruck, Hausarbeit wäre reine Männersache. Damit könnte ich ja noch leben, aber Holger und Max trüben doch gewaltig meine Lebensfreude und meine Einstellung zum Kochen. Zwei Typen, ein wenig wie Ernie und Bert, deren sexuelle Orientierung gleichgeschlechtlich ist, und die muffige Tütenpasta für den Inbegriff eines Gourmet-Essens halten. Wenn dann am Ende des Spots „Essen gut, alles gut" gesummt wird, wird es einem ganz äh ... warm ums Herz. Mal ehrlich - wird im Ernst alles gut, nur weil ich Kräuterlinge verwende? Ist es schlimm, wenn mir das Aroma einer altmodischen Schweinekruste dennoch lieber ist? Wenn ich auf meinem Teller so etwas Ekliges wie Tütensuppe vorfinde, ist für mich der Tag gelaufen. Da können alle Mäxe der Welt so süß zirpen, wie sie wollen! Ich trau mich inzwischen gar nicht mehr kochen, weil es mir nicht recht wäre, für einen Typen wie Holger gehalten zu werden. Nicht, dass ich etwas gegen Typen wie Holger habe - in meinem Unterbewusstsein, welches unheilbar politisch unkorrekt ist, gärt lediglich seit meiner Kindheit eine latente Homophobie - wie bei vielen eher heterosexuell orientierten Männern. Dafür entschuldige ich mich zwar in aller Form, ist aber nicht zu ändern. Schön, wenn wir jetzt alle so politisch korrekt sind, aber ich persönlich vermisse den Marlboro-Mann. Mir geht diese Teddybärisierung der Männer gewaltig auf den Zeiger.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Bier

Servus Rossi,

*ihr habt in der Ausgabe 5/2002 bei Tipp 11 von **Anno 1503** angegeben, dass im Anno-Bier kein Getreide steckt, weil das Reinheitsgebot 13 Jahre später erfunden wurde! Da muss ich als Bierbrauer Protest einlegen, weil du rein mit Hopfen kein Bier erzeugen kannst! Hopfen ist nur für den Geschmack mehr oder weniger zuständig, aber nicht für die Gärung verantwortlich (also kein Alk) – das geht nur mit Stärke, also zwei oder drei Fachzuckern, wobei hier in Germany nur ein paar vermälzte Getreidesorten erlaubt sind! Könnt ich jetzt genauer erklären, will aber keinen Roman machen! Also bitte, du bist doch selbst Biertrinker. Wie tät dir ein Bier schmecken, das nur bitter ist und absolut keinen Alk hat?*

SCHÖNE GRÜSSE VON EINEM MÜNCHNER BRAUER, MANUEL

Vielen Dank für deine überaus lehrreichen Ausführungen. Ich werde jedoch auf keinen Fall mit solch komplizierten Syntaxstrukturen arbeiten, wie es in deinen Sätzen polymer vorkommt. Ich entschuldige mich hiermit für den Kollegen, dessen Wissen über Bier lediglich kulinarischer Natur ist, wie bei uns (fast) allen eben. Wir dachten allerdings nicht, dass man für Tipps zu **Anno 1503** mehr als nur ein oberflächliches Wissen über Bier braucht, da es den Lesern ja primär um das Spiel – nicht um Hintergründe der Braukunst – geht. Ehe wir noch einmal solch eine Bemerkung machen, wenden wir uns künftig vertrauensvoll an dich. An dieser Stelle sei mir noch eine Bemerkung erlaubt: Aus deinem Schreiben entfernte ich vier grobe, zwölf verzeihliche und drei echt peinliche Rechtschreibfehler. Aber vielleicht wurdest du ja während der Arbeit zu nachdrücklichen Geschmackskontrollen gezwungen ...

Alien

Hallo Rainer!

Als 40-jähriger PC-Grufti hab ich mir vor 3 Wochen einen nigelnagelneuen P4 mit 1,7 Gig und der Spaßbremse Windows XP zugelegt. Nachdem ich jetzt schon fast alle „Bill-Gates-Nötigungs-Programme" und sonstigen Firlefanz (hab schon überlegt, mich an „Amnesty International" zu wenden) erfolgreich vom System verbannen konnte, raubt mir ein letztes Problem noch immer den Schlaf: Ständig erscheint ein Fenster mit einem grünen Männchen und folgender Meldung: „Starting network service. Plesae wait". Und „Plesae" ist wirklich so geschrieben! War das Bill vielleicht selber?

Was passiert da? Und am wichtigsten: Wie krieg ich das weg? Wäre euch echt dankbar für einen Tipp.

FRED

Spontan würde ich jetzt sagen, dass es da vier Möglichkeiten gibt. 1. Du bist Lehrling von Manuel und deine Blutproben fallen unter das Betäubungsmittelgesetz, was ich aber aufgrund deines Alters nicht ernsthaft in Betracht ziehe. 2. Außerirdische haben deinen PC übernommen und wollen uns auf diese Weise etwas mitteilen. Eher unwahrscheinlich, da ich mir auf diesem Planeten echt interessantere Plätze vorstellen könnte als dein Wohnzimmer. 3. Du hast irgendwann mal eine CD von AOL angefasst und danach deinen PC. In solchen Fällen kann es zu einer Art „Schmierinfektion" kommen, welche deinen PC angesteckt hat. Da ich AOL-CDs, die gerade in Zeiten des Pollenfluges vermehrt herumfliegen, nur mit Handschuhen anfasse, verfüge ich leider über kein diesbezügliches Wissen. Ich kann dir da nur raten, dich unter peinlich genauer Beachtung aller Hygienevorschriften mit den fröhlichen Jungs von AOL in Verbindung zu setzen. 4. Du übst bei Manuel eine freiberufliche Tätigkeit als Tester aus.

Blood & Lace

Hi Rossi,

*in der Ausgabe 05/02 habt ihr auf Seite 105 einen Artikel über **Blood & Lace** geschrieben. In der Überschrift steht direkt „Trotz der großen Brüste ...", aber in euren Screenshots wird die besagte Frau nur von hinten gezeigt! Ein unverzeihlicher Fehler! Wenn ihr schon über große Möpse schreibt, dann solltet ihr sie auch mal zeigen!*

FELIX AUS W-TAL

Äh – nur so grundsätzlich: Wir schreiben hier nicht über große, weibliche Körperteile, sondern über Computerspiele. So viel Ordnung muss sein! Wir sind jetzt nicht davon ausgegangen, dass sekundäre Geschlechtsmerkmale in irgendeiner Form bei der Kaufentscheidung eine Rolle spielen. An dieser Stelle drängt sich mir jedoch die Frage auf, warum die Dinger eigentlich „sekundäre" Geschlechtsmerkmale genannt werden, wo doch jeder Mann zuerst drauf guckt? Thema-

wechsel: Im linken Bild erkennst du am Boden einen Schatten. Die Beleuchtung kommt von oben. Was glaubst du, was diesen recht großen Schatten geworfen hat? Ihre Handtasche?

Der Schütze

Hey Rainer,

da das ja eh jeder macht, lass ich es mal, eure Zeitschrift zu loben. Ich hab da mal zwei Fragen zum Cover eurer Ausgabe 06/02. Wie hält der Bogenschütze den Pfeil mit nur einem am Pfeil anliegenden Finger fest? Warum setzt der Bogenschütze gerade zum Schuss an, wenn er noch nicht einmal die Bogensehne gespannt hat? Hat der Zeichner dieses Bildes das Prinzip eines Bogens etwa nicht so ganz verstanden?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN, EUER LESER STEFAN TRÖGER

Nein, wir kämen niemals auf die Idee, eine Abbildung eines schießenden Schützen für unser Cover zu nehmen. Der junge Mann, welcher für das Artwork Modell stand, sollte ja nicht wirklich mit dem Bogen einen Pfeil abschießen, sondern nur ein wenig damit malerisch posen. Die Sehne dazu zu spannen, wäre auch relativ witzlos gewesen, da er im Fall des Abschusses eh nix getroffen hätte. Ist dir nicht aufgefallen, wie der Kerl schielt?

Preisfrage

Hallo,

ich habe mal eine Frage, die die DVD und die beiden CDs betrifft. Wie schafft ihr es, das alles zum gleichem Preis zu produzieren. Die Kosten pro Heft müssen doch nun deutlich höher sein. Erwartet uns da etwa nach ein paar Ausgaben eine Preissteigerung oder Ähnliches???

MFG FLO H.

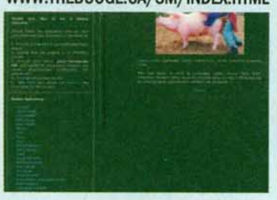
Interessante Frage. Was ist für dich etwas „Ähnliches" wie eine Preissteigerung? Abgesehen von dieser elementaren Frage kann ich dich beruhigen: Es ist keine Preissteigerung für die PC Games geplant. Auch nicht etwas „Ähnliches", was immer das sein soll. Wenn etwas „Ähnliches" dazu dient, euch mehr Geld aus den Rippen zu leiern, lassen wir es bleiben. Wie wir es schaffen, den Preis zu halten, ist auch recht schnell erklärt. Da wir die jetzige Ausstattung der Games für eine grundsätzlich gute Idee halten (logisch, sonst hätten wir ja die Finger davon gelassen) und unsere Leserschaft da nahezu geschlossen derselben Meinung ist, gehen wir natürlich auch davon aus, das eine oder andere Heft mehr zu verkaufen. An das leise Weinen aus dem Stockwerk, in dem sich unsere Finanzabteilung befindet, haben wir uns inzwischen gewöhnt.

ROSSIS RUMPELKAMMER



Diesen Monat gibt es natürlich auch wieder was für den Link des Monats zu gewinnen. Was? Woher soll ich das jetzt schon wissen?

WWW.THEBOOGE.CA/SM/INDEX.HTML



Diese Seite beschäftigt sich mit einem Trend, wie er eigentlich nur aus den USA, dem Land der begrenzten Unmöglichkeiten, kommen kann. Hier outen sich Leute, die eine relativ eigenwillige Beziehung zur Kunst haben.

HTTP://USERS.HOOPS.NE.JP/SAKYO_K/TITLEPAGE/PAPERCAR.HTML



In Japan, dem Land des Origami, versteht man es, alten Kunstformen ein neues Gesicht zu geben. Nach „Origami für Choleriker" gibt es nun auch „Origami für Autofreaks".

WWW.ICONTOWN.NET



Wer seine Nächte damals in **Sim City** verbrachte, wird sich über **Icon Town** freuen. Garantiert echtes **SC**-Feeling, gepaart mit dem Reiz eines Online-Spieles und extrem hohem Suchtfaktor. Natürlich bin auch ich Mitbewohner von **Icon Town** und bewohne – nein, das müsst ihr selber herausfinden.

Reklamation

Sehr geehrte Damen und Herren,

nun habe ich die erste Reklamations-DVD (05/2002) von Ihnen bekommen, musste aber leider feststellen, dass diese auch nicht funktioniert. Mein CD-ROM vom Typ I DE CDROM 120D erkennt keinen Datenträger. Es ist zwar kein DVD-Laufwerk, aber mir geht es mehr um die Spiele, Tools etc.

Die anderen CDs aus dem Heft funktionieren einwandfrei. Ich hoffe, Sie können mir helfen.

VIELEN DANK IM VORAUS. SVEN MANNEWITZ

Lieber Herr Mannewitz,

auch wenn Sie nur Tools, Spiele und unser et cetera nutzen wollen, brauchen sie für unsere DVD ein DVD-Laufwerk, da CD und DVD grundsätzlich unterschiedliche Datenträger sind und sich nicht durch den Inhalt definieren. Ich darf an dieser Stelle anmerken, dass in einem CD ROM nicht alles abspielbar ist, das rund ist und auf den Teller passt. Salamischeiben werden, auch wenn die Firma Hircona uns in ihrer rührigen Reklame etwas anderes vermitteln will, ebenso wenig gelesen wie alle anderen Gegenstände, die nicht mit der Bezeichnung „CD" ausgeliefert werden.

Misstrauisch

Hallo Rainer!

Ich würde gerne wissen, ob auch Leute, die außerhalb Deutschlands leben, die Chance haben, bei euren Gewinnspielen einen Preis zu erhalten. Oder sind diese von vornherein von einem Gewinn ausgeschlossen, weil dann für euch zusätzliche Versandkosten anfallen?

MFG ANDREAS KOPPER

Diese Frage ist nicht so einfach mit Ja oder Nein zu beantworten. Ich will es einmal so formulieren: Wenn die außerhalb Deutschlands Lebenden die homologen Möglichkeiten haben, die jeweilige Fragestellung zu verstehen (also der deutschen Sprache zumindest rudimentär mächtig sind), ungehindert eine Postkarte oder eine E-Mail im verlangten Zeitrahmen zu versenden, auf welcher die (richtige!) Lösung in für uns verständlicher Form geschrieben, beschrieben, umschrieben, abgebildet, eingraviert oder (mittels Sprachaufzeichnung) aufgesprochen ist, oder sie die richtige Lösung uns in einer Form, an die ich bisher nicht gedacht habe, zukommen lassen können, haben sie die gleichen Gewinnchancen.

Geheimer Ort

Servus Rossi,

*in eurem Video zu **Unreal** behauptet ihr, vor einem „geheimen Ort" zu stehen, aber ich denke, jeder Dreieicher wird euch entlarvt haben. Denn das leer stehende Fabrikgebäude steht in Dreieich-Sprendlingen und ist direkt gegenüber vom Wal Mart. Das Wichtigste aber ist, dass es gleich neben dem Infogrames-Gebäude liegt, da habt ihr euch also gerade mal ca. 10 Meter bewegt! Ansonsten super Idee mit der DVD + 2CDs, weiter so!*

A.LICHTSINN, DREIEICH

Ich denke, man kann schon davon ausgehen, dass es sich um einen „geheimen Ort" handelte. Zumal ja selbst Dreieich streng genommen so was wie ein geheimer Ort ist, der lediglich Dreieichern und ein paar anderen bekannt ist. Falls du aber auf den zehn Metern herumreiten willst – es sind dreizehn Meter! Und extra wegen dir werden wir bei so einer Aktion keinen Jet mieten und über einem Tal in den Bergen von Bali abspringen.

Umgehauen

Hallo Rainer,

gestern blätterte ich wieder mal in alten Ausgaben der PCG und fand auf der Titelseite eurer Ausgabe 03/2002 unter der Überschrift „Dungeon Siege" folgende Ankündigung: „Im Heft: Diese Bilder werden Sie umhauen!". Ich habe inzwischen sämtliche Bilder geradezu pedantisch untersucht, bin ihnen quasi zu Leibe gerückt und habe sie sogar wüst beschimpft – aber keines hat mich „umgehauen". Habt ihr vielleicht die falschen Bilder abgedruckt?! ;-)

MFG EIN VERWIRRTER: THE_MICK

Im umgangssprachlichen Bereich versteht man unter „umhauen" nicht unbedingt eine Tätigkeit, die mit körperlicher Gewalt verbunden ist. Ich will dich hier nicht über die Feinheiten unserer Muttersprache zulabern. Wenn du unbedingt willst, dass dich diese Bilder umhauen, schick mir deine vollständige Adresse sowie eine Fotokopie deines Ausweises. Die wäre zwingend notwenig, damit es nicht den Falschen erwischt, und ich garantiere dir, dass dich die Bilder dann umhauen werden – wenn es sein muss, auch mehrmals!

Bildmitteilungen ****

Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte ...

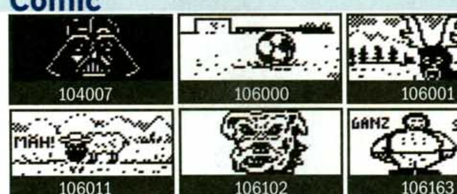
Liebe



Fun



Comic




Sprüche



Klingeltöne ***

Mit unseren Chart-Hits hebst du dich ab vom langweiligen Einheits-Gedudel!

Interpret	Titel	Bestellnr.
Pink	Get The Party Started	115201
Nickelback	How You Remind Me	150280
R Kelly	The Worlds Greatest	115360
Robbie W. And Nicole K.	Somethin Stupid	150269
POD	Alive	115204
Inessa And Dante Thomas	Guilty	115373
Alizee	Moi Lolita	150278
Farin Urlaub	OK	115374
Hoehner Feat Mama Africa	Sansi Bar	150328
Die Prinzen	Deutschland	150301
Tiga And Zyntherius	Sunglasses At Night	150292
B3	Nightfever	115208
No Angels And Donovan	Atlantis	150279
Cypress Hill	Trouble-Lowrider	150324
H-BlockX	The Power	115377
Essential DJ Team	Ong Diggi Dong	115211
Linkin Park	In The End	150299
Afroman	Because I Got High	150285
Lasgo	Something	150294
B3	You Win Again	150295

Und so wird's gemacht...

1. Bestellnummer einprägen
2. 0190-84610946 anrufen (€ 1,86/Minute)
3. Den Anweisungen des Sprachcomputers folgen

(*) Nur möglich für Modelle: Nokia 3210/3310/3330/402/5110/5130/5210/5510/6090/6110/6130/6150/6210/6250/6310/6510/7110/8210/8810/8850/9110/9210, Siemens C45/ME45/S45/SL45i
(**) Nur möglich für Modelle: Nokia 3330/5210/5510
(***) Nur möglich für Modelle: Nokia 3210/3310/3330/5210/5510/6090/6110/6130/6150/6210/6250/6310/6510/7110/8110i/8210/8810/8850/9000i/9110/9210, Siemens C45/ME45/S45/SL45i, Sagem 30/932/940/950/936/959/ MC3000/MW3020/MW3040/MW3042/MY3040/MY3042
(****) Nur möglich für Modelle: Nokia 3210/3310/3330/5210/5510/6210/6250/6310/6510/8210/8850, Ericsson R520R2/R600/T20e/T29 R2/T39/T65/T66m/T68, Siemens C45/ME45/S45/SL45i

Handy Logos *

Hol dir dein Lieblingsmagazin aufs Handy!





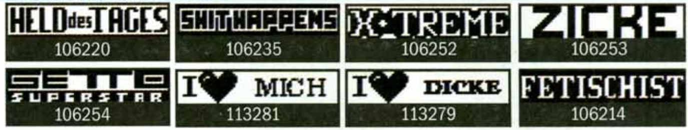
PSG 150391 · PC Games Hardware 150396 · PC Action 150394
N-Zone 15090 · PlayZone 150397 · Kids Zone 150393

Oder zieh dir diese coolen Logos aus den Themenbereichen:

Liebe



Bekenntnisse



Musik

101160 · WU-TANG 101163 · ELVIS CALLING 101166 · 105664
HIPHOP rules 106406 · ROCK HARD 106415 · 113393 · PUNK 115468

Comic

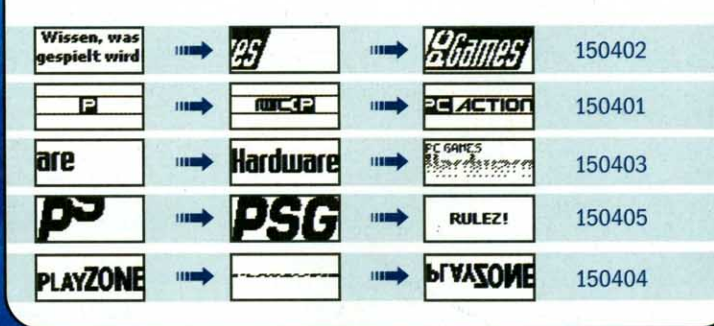


Party

PROST 106482 · HANG 106485 · BIER 115411 · PILZE 115466
SAUFEN 115470 · SOMMER SONNE SEX 115478 · Time to Party 115486 · SPORTZIGARETTE 106490

Animierte Screensaver **

Mit unseren Screensavern kommt Bewegung auf dein Display!



Wissen, was gespielt wird	es	PC Games	150402
P		PC Action	150401
are	Hardware	PC Games Hardware	150403
P	PSG	RULEZ!	150405
PLAYZONE		PLAYZONE	150404

Weitere krasse Logos, Bildmitteilungen etc. findest Du auf www.pcgames.de in der Rubrik „Special/Handy-Fun"!

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Hat etliche Medaillen, Meisterschaften und Pokale in sämtlichen Sportspielen gewonnen und findet Computergegner blöd. Macht derzeit außerdem die Online-Welten von **Dark Age of Camelot** unsicher.


Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS


Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Lars Theune

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V.i.S.d.P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20 (Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40 (Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon : 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:









Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg



Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002
253.001 Exemplare



Ermittelte Reichweite
975.000 Leser

INSERENTEN

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 189).



Platz 1
Activision
Spider-Man: The Movie



Platz 2
Dungeon Siege
(Microsoft)



Platz 3
Warcraft
(Vivendi Universal)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Juli?



VERBLÜFFT Rüdiger Steidle und Port-Royale-Spieldesigner Daniel Dumont.

Eine Feuerstelle, Zelte, Waffen, Gestalten in seltsamen Gewändern – wenn das mal nicht astreine **Wiggles**-Fans sind. Dachte sich zumindest Sven Rowoldt aus Hamburg. Im großen Spielepaket, das er als Belohnung abstaubt, steckt zwar logischerweise kein **Wiggles**-Spiel, dafür packen wir viele andere Toptitel in den Karton. Machen Sie auch in diesem Monat wieder so fleißig mit!

Gewinn-Hotline:	0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Dr.-Mack-Straße 77 D-90762 Fürth
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. Juni 2002. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



VERIRRT An dieser Feuerstelle wärmen sich angebliche Nachfahren der Wikinger, die auf einer Cultures-2-Fete zu Gast waren.

Am 03. Juli erscheint die PC Games 8/2002

UT 2003

Am 2. August bricht eine neue Ära im Shooter-Genre an: Mit überragender Grafik und spannenden Modi dürfte der Shooter nicht nur die LAN-Partys im Sturm erobern. Wie gut **UT 2003** wirklich ist und wie es auf Ihrem System läuft, steht in PC Games 08/02.

Grand Prix 4

Schumacher düst routiniert von Sieg zu Sieg – egal ob mit oder ohne fremder Hilfe. Wenn Sie Lust auf PS-Adrenalinschübe haben, dann hätten wir da was für Sie: **Grand Prix 4** muss sich im PC-Games-Prüfstand bewähren.

Warcraft 3

Wenn Perfektionisten am Werk sind, dauert's manchmal eben etwas länger – doch Ende Juni gibt's **Warcraft 3** endlich zu kaufen. Während eines Mega-Online-Betatests mit über 5.000 Teilnehmern wurde das Echtzeit-Strategiespiel laufend optimiert und ausbalanciert, so dass keine der vier Rassen im Mehrspielermodus übervorteilt wird. Und: Blizzard wollte herausfinden, ob und wie die neue Engine von den Fans akzeptiert wird – schließlich ist der Umstieg auf 3D-Technologie auch für die erfolgsverwöhnte Firma eine Premiere. In Ausgabe 08/02 bietet PC Games allen Fans der legendären Serie ein umfangreiches Komplettpaket: ein Mega-Test inklusive Testcenter, das keine Fragen offen lässt (inklusive aller Infos rund um Battle.net und Mehrspielermodus), dazu ein „Interaktiver Test“ auf DVD und schließlich eine Komplettlösung mit Übersichtskarten. Wo sonst bekommen Sie so viel geballte Information rund um **Warcraft 3**?

Neverwinter Nights

Dass ihnen die **Morrowind**-Konkurrenz den Rollenspiel-Thron abspenstig gemacht hat, können die **Baldur's Gate 2**-Schöpfer von Bioware natürlich nicht auf sich sitzen lassen: Wenn die Termine eingehalten werden, kommt's im nächsten Monat zur großen Revanche.

Tipps & Tricks

Wir helfen Ihnen beim Stapellauf in **Port Royale**, geben Einsteiger- und Profi-Tipps für **UT 2003**-Söldner und lösen knifflige **Neverwinter Nights**-Quests. Obendrauf legen wir jede Menge praktischer Cheats und Kurztipps.







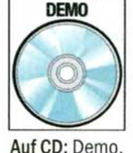
Was macht eigentlich ... Chris Sawyer?



BODENSTÄNDIG Stardesigner Chris Sawyer ist in den schottischen Highlands zu Hause.

Ronan Keating hat Recht: **„Life is a Rollercoaster"** - vor allem für Mr. Rollercoaster Tycoon, Chris Sawyer. Wir haben ihn besucht.

Unverkäuflich" – Chris Sawyer bekam bei der Vorstellung seines **Rollercoaster Tycoon** von vielen Herstellern die gleiche Absage zu hören wie damals die **Commandos**-Macher. Diejenigen, die diese Entscheidungen getroffen haben, dürften sich mittlerweile in den Allerwertesten beißen: Das 1999 erschienene Freizeitpark-Aufbauspiel gilt mit vier Millionen verkauften Exemplare neben den **Sims** als eines der erfolgreichsten PC-Spiele aller Zeiten und ist nach drei Jahren immer noch in den US-Top-10 vertreten. Entwickelt wurde es vom gleichen, schüchtern wirkenden jungen Mann, der schon 1993 mit der Speditions-Simulation **Transport Tycoon** eine Punktlandung hinlegte und seine Hits in der Abgeschiedenheit der schottischen Berge entwickelt. Nach zwei nicht minder erfolgreichen Add-ons wurde kürzlich **Rollercoaster Tycoon 2** angekündigt, das im Wesentlichen auf dem Vorgänger basiert, aber eine Reihe neuer Attraktionen und Shops, verbesserte Grafik, einen Editor und viele Features bieten wird, die das Verlegen von Streckenabschnitten erleichtern.



Auf CD: Demo, Patches, Zusatz-Attraktionen

PC Games: Chris, du hast in den letzten zehn Jahren sowohl **Transport Tycoon** als auch **Rollercoaster Tycoon** im Alleingang programmiert. Würde die Entwicklung nicht viel schneller vorangehen, wenn du weitere Programmierer und Grafiker anstellen würdest?

Sawyer: „Natürlich dauert es alleine länger, aber mir würde das Entwickeln von Spielen als Projektleiter nicht so viel Spaß machen. Ich liebe es, bis in die allerletzten Untiefen der Programmierung vorzudringen und mich um all die kleinen Details zu kümmern. Genauso gern widme ich mich aber auch dem „Look & Feel" eines Spiels."

PC Games: Hand aufs Herz: Wann kommt **Transport Tycoon 2**?

Sawyer: „Ich habe bereits mehrere Male damit begonnen seit der Fertigstellung von **Transport Tycoon Deluxe** - das „Starten" ist also nicht das Problem. Es gab jedes Mal gute Gründe, warum jeder Anlauf trotzdem gestoppt wurde – entweder, weil das Design nicht stimmte, oder wegen **Rollercoaster Tycoon**."

PC Games: Wann hast du mit den Arbeiten an **Rollercoaster Tycoon 2** begonnen?



KLASSIKER Detailverliebte Grafik und Spieltiefe begeistern Millionen Rollercoaster-Fans.

Sawyer: „**Rollercoaster Tycoon 2** basiert nahezu komplett auf dem Code des ersten Spiels. Die Arbeiten an Teil 2 begannen im Juni letzten Jahres. Und ja, ich habe an einem anderen Spiel gearbeitet. Vielleicht mache ich damit weiter, wenn **Rollercoaster Tycoon 2** fertig ist."

PC Games: Welche neuen Attraktionen wird es in **Rollercoaster Tycoon 2** geben?

Sawyer: „Es gibt eine ganze Reihe neuer Achterbahnen – einige Klassiker und einige einzigartige Neuheiten. Viele der „alten" Modelle wurden außerdem verbessert und erweitert."

PC Games: Und was kann der angekündigte Szenario-Editor?

Sawyer: „Man kann die Kartengröße und Topographie verändern, die Grenzen und den Eingang des Parks versetzen, Bäume und Büsche pflanzen, die Auswahl an Attraktionen vorgeben, das Spielziel und das Budget festlegen und, und, und."

PC Games: Du bist ja Experte in Sachen Achterbahnen – welche Parks kannst du unseren Lesern empfehlen?

Sawyer: „Mein Favorit in Großbritannien heißt Megafobia, eine Holzachterbahn in Oakwood (liegt im Süden von Wales). Ich habe bislang keine Parks in Deutschland besucht, aber der Silverstar im Europapark Rust oder Expedition Geforce im Holiday Park würden mich reizen. Ich habe viel über die beiden gelesen und ähnliche Achterbahnen in den USA ausprobiert."

PC Games: Wie viele Achterbahn-Fahrten verträgt Chris Sawyer, bevor ihm schlecht wird?

Sawyer: „Zu Beginn der Entwicklung bin ich eine Looping-Achterbahn 15-mal hintereinander gefahren – danach fühlte ich mich so elend, dass ich aussteigen musste. Jede Art von drehenden und herumwirbelnden Fahrgeschäften löst bei mir Übelkeit aus. Doch im Allgemeinen machen mir Achterbahnen nichts aus. Ich denke, das liegt daran, dass man die Wendungen und Hügel normalerweise sieht oder erahnt und sich entsprechend darauf einstellen kann. Nur einmal habe ich eine Holz-Achterbahn mit geschlossenen Augen ausprobiert – nie wieder ..."

PC Games: Und was machst du in deiner Freizeit?

Sawyer: „Natürlich Achterbahn fahren ..."

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist - schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?"** (**E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de**). Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.

Wake up in slow motion...



...end up in high speed.



SAUBER DRAUF.
Wasser mit Kick
WATER JOE
koffeinhaltig / kalorienfrei
TRINK WATER JOE!
Keine Kalorien. Keine Farbstoffe. Kein Zucker.
Nur stilles Mineralwasser mit Coffein. www.waterjoe.de
WATER JOE. SAUBER DRAUF.